KRAZY COMICS

Nº 9 • JUNIO 1990 • 225 PTS

INFORMACIÓN Y ACTUALIDAD

ESPECIAL

52

PAGINAS

CRG

Comic Release Group

BOURGEON

XIII

ASTERIX

FERRY

CHAYKIN

DE FELIPE-VANE

UDERZO

CADELO

SEMPERE-NAVARRO

ARKHAM ASYLUM

CLIVE BARKER

Y MAS

TODAS LAS NOVEDADES DEL SALON DEL COMIC

NORMA Comics

LO ENCONTRARÁS TODO:
NOVEDADES NACIONALES
Y EXTRANJERAS DE COMICS,
LIBROS, REVISTAS DE DISEÑO,
CAMISETAS, POSTERS,
OBJETOS DE DECORACIÓN,
SERIGRAFÍAS Y TODO
LO RELACIONADO
CON LA IMAGEN.

PODRÁS ENCONTRAR
LO ÚLTIMO
EN COMIC-BOOKS
NACIONALES Y
EXTRANJEROS,
DESDE EL EJEMPLAR
ANTIGUO HASTA EL MÁS
RECIENTE. MÁS DE 20.000
TÍTULOS DIFERENTES
A TU ALCANCE.

NORMA Comics

PASSEIG DE SANT JOAN
ARC DE TRIOMF
BARCELONA

NORMA Comics

ROSSELLÓ
RAMBLA DE CATALUNYA
BARCELONA

NORMA Comics

PASCUAL PÉREZ
PLAZA DE LOS LUCEROS
ALICANTE

NORMA COMICS • PASSEIG DE SANT JOAN, 9 • JUNTO Ⓜ ARC DE TRIOMF • TEL. (93) 245 4527 • 08010 **BARCELONA**

NORMA COMICS • ROSSELLÓ, 237 • CHAFLÁN RAMBLA DE CATALUNYA • TEL. (93) 238 1731 • 08008 **BARCELONA**

NORMA COMICS • PASCUAL PÉREZ, 36 • JUNTO PLAZA DE LOS LUCEROS • TEL. (96) 521 2933 • 03001 **ALICANTE**

KRAZY

Un año más el Salón abre sus puertas. La emoción y el nerviosismo embarga a más de uno. Las editoriales apuran sus maquinarias para tener el máximo de novedades a punto, mientras los aficionados sueñan con qué monstruos sagrados podrán conocer este año.

En este aspecto no quedarán defraudados. La lista de invitados al Octavo Salón Internacional del Comic de Barcelona es la más ambiciosa de todos estos últimos años. Nombres como los de **Bourgeon, Chaykin, Christin, Morris, Juillard, Hermann, Mattotti, Cadelo, Kubert, Lee Falk, Vuillemin, Uderzo, Goetzinger, Shelton, Cauvin, Bob de Moor, Margerin** o **Will Eisner**, difícilmente se reunen para un acontecimiento similar.

Nosotros hemos querido aportar nuestro granito de arena con este número especial que tienes entre las manos, intentando rendir homenaje a todos los anteriormente citados. La cruda realidad, sin embargo, es que no disponemos de las páginas necesarias, así que ha habido que efectuar una selección, sin olvidar la presencia de autores españoles.

No están todos los que son, pero sí son todos los que están. Esperemos que os guste; lo hemos hecho con cariño...

KRAZY COMICS Nº 9. Junio 1990. Publicación mensual de Editorial Complot, C/. Diputación, 341, 2º, 2ª. 08009 Barcelona.
Portada: Astérix en una versión de Sempere con una ayuda de Mulinex.
Editor: Joan Navarro. **Redactor Jefe:** Tino Reguera. **Diseño Gráfico:** Juan Carlos Gómez y José Angel Cano. **Consejo de Redacción:** J. Navarro, T. Reguera y J.C. Gómez. **Colaboradores:** Alfredo Arias, Ricardo Benítez, Félix Buendia, Alejo Cuervo, Lorenzo Díaz, Ulises Estampa, Ferran Fontich, Roque González, Antoni Guiral, Max, Jesús Palacios, Carlos Portela, Josep Rom, Jordi Sánchez, Francisco Sánchez y Francisco Soler. **Publicidad:** Juan Pedro Olaechea. **Suscripciones:** Jacinto Ciprés **Producción e impresión :** Carvi. C/ Torrent de les Flors, 136, 08024 Barcelona. **Fotocomposición:** Pretext, S.A.
Esta revista no se hace responsable de las opiniones de sus colaboradores. D.L.B. 36.633 -1989. Todas las imágenes reproducidas ostentan © de sus autores y editores. Agradecemos la colaboración de todos ellos.

NOTICIAS

EUROPA

ESPAÑA

■ **¡Noticia bomba de última hora!** Los derechos de edición de *Aliens* y *Predator* han sido adquiridos por Norma Editorial, que prepara su edición para finales de este año. Por fin, la serie que tantos fans esperaban verá la luz en nuestro país.

■ La otra gran invasión para este año (Dick Tracy aparte, claro) es la de las *Teenage Mutants Ninja Turtles*, con el anuncio del estreno de la peli en nuestro país para Diciembre, y la emisión de su serie de dibujos animados por las autonómicas a partir del mes de septiembre. La turttlemania está en marcha. Prometemos seguir informando.

■ El Departamento de Medio Ambiente del Gobierno Vasco ha encargado a la editorial Ikusager la realización de un álbum de historietas de 30 páginas, intentando concienciar a la gente del grave problema ecológico del País Vasco. Los autores responsables de llevar a cabo tal hazaña son el dúo **Sempere-Espinosa** al dibujo, ilustrando un guión de **Toni Guiral.**

■ Por cierto, que a estas alturas el mencionado **Guiral** se ha convertido en uno de los guionistas que más trabajan en nuestro país. Aparte del mencionado proyecto para Ikusager y la serie que está terminando con **Fernando Rubio,** ha comenzado a publicarse en *El Jueves* su colaboración con **Espinosa,** y se anuncia para este mes de junio otro de los proyectos que llevaba en secreto, *Salvajes,* serie de historias cortas para *Cimoc* que significan la vuelta de **Adolfo Usero** a la historieta. Os ofrecemos una muestra.

Salvajes, nueva serie de Adolfo Usero y Toni Guiral.

PORTUGAL

■ *Selecções BD*, la única revista de comic «adulto» que se edita en Portugal. Se nutre en un 80% de material francés, el 20% restante de material español, intercalando eventualmente algún álbum italiano o portugués.

■ Para los amantes de la línea clara portuguesa una serie, *Jim del Mónaco* de Simões y Louro, editado por editorial *Futura*. En cuatro álbumes del 85 al 89.

■ Recientemente editado por editorial Bertrand, *O Diário de Jules Renard lido por Fred (Philemon)*. Formato tipo *Maus*, de 140 páginas.

■ *Antologia de BD portuguesa* es una colección de álbumes en la que se recogen las obras más significativas de la narrativa gráfica portuguesa. Editada por *BD Futura*, lleva poco más de veinte números editados.

■ Hay una interesante colección de novelas gráficas por la *Editora Abril*, que incluye títulos de *Marvel*, *DC*, *Eclipse*, *First*, etc. Formato de revista, a una media de 350 escudos.

■ *O país dos Cágados* de **Antonio Gomes de Almelda** y **Artur Corrella**, uno de los extrañísimos casos de autoedición que se dan en Portugal. Sátira social sobre las costumbres relajadas de los habitantes de Cagolandia. Imprescindible.

■ El *I Encontro Nacional de Bedéfilos* se celebró el 28 y 29 de abril dentro de las *Jornadas de BD de VISEU 90*, cerca de Coimbra.

■ Dentro de estas mismas Jornadas se celebraron tres mesas redondas: «Fanzines-O espírito bedéfilo no associativismo», «Editores-Que futuro para os novos valores», «Banda Desenhada-Un tema actual».

■ La editorial *Meriberica/Liber* ha comenzado a editar la colección de *Teodoro Pintainho* por **Frank Le Gall,** en orden cronológica desde su primer álbum: *Capitão Steen*..

■ La editorial *Meriberica/Liber*, editora del *Selecções BD*, a través de su linea de álbumes está llevando a cabo la difusión del álbum francés a gran escala, con series como *Condor, Cristal, Lendas de Actualidade, XIII*, etc.

■ El *6.º Salón Internacional de BD de Porto* previsto para finales de septiembre, ha quedado aplazado para el próximo año. La fecha está aún sin confirmar. Seguiremos informando.

■ Si en Francia es el Alfred y en Italia el Yellow Kid, en el *Salón de Porto* es el **Prancha BD,** trofeo que se entrega a los mejores autores nacionales e internacionales del año.

■ Para los amantes de los clásicos, la colección *Antologia de BD clásica* con títulos dedicados a *Mandrake, Garth, Rip Kirby, Cisco Kid* y *Cuto* entre otros. Edita *Banda Desenhada Futura*.

■ La editorial *Abril*, principal editora de comics de superhéroes en Portugal, ha abandonado su formato «pocket», a favor del formato americano, manteniendo y diversificando a la vez su oferta, con títulos de *Epic Comics, DC*, e independientes americanas.

■ Como nota curiosa y por término general, la media de precios de los álbumes en Portugal oscila entre 300 y 450 escudos. (Al cambio entre 225 y 350 ptas.)

■ **Carlos Portela**

NOTICIAS

FRANCIA

■ ***Tako*** es el nombre de la nueva serie que **Yann** a comenzado en el *Vecu* del mes de marzo. Es la historia de tres mujeres japonesas abandonadas por sus maridos samurais cuando parten para la guerra. Segunda historia «seria» de Yann, tras la inolvidable *Sambre*, está espléndidamente dibujada por **Mitchetz,** responsable de la serie *Kogaratsu* para Dupuis.

■ Sigamos con **Dupuis.** En la calle (francesa) el nuevo trabajo de **Conrad,** *Le Piege Malais,* significa el regreso de este gran autor, creador del fantástico *Bob Marone*, y de la imprescindible *Aventure en Jaune.*

■ **Will** y **Desberg** repiten temática erótica en *Le 27e Lettre*, tras lo bien que les ha funcionado *Le Jardin des Desirs.* La historia cuenta las aventuras de un muchachito perdido en un burdel, y está ambientada en el Berlin de entreguerras.

■ Nuevos títulos para la línea *Reperages* de Dupuis este año; *Alex* es el nombre de la decimoquinto aventura de *Jeremiah*, realizada como siempre por **Hermann.** *Retour de Flamme* se titula la séptima entrega de *Le Privé D'Hollywood*, que aparecerá en verano, y para otoño hará su aparición *Largo Winch,* un aventurero heredero de uno de los más grandes imperios financieros del mundo, escrita por **Van Hamme,** cada día más prolifico, y estupendamente dibujada por **Franq.** A seguirle la pista.

■ Novedades en Glenat; *La Danse des Dieux,* segundo tomo de la serie *Fulú,* directamente realizada por **Trillo** y **Risso** para el mercado francés. Su protagonista, una esclava rebelde huye a las selvas del Brasil.

■ También ha aparecido el tercer tomo de *Poupée D'Ivoire, La reine oubliée,* con toda la crueldad y la violencia que caracteriza a esta serie, creada por **Franz.** No recomendada para espíritus sensibles.

■ En cuanto a su filial, comic USA, ataca con la versión francesa de *Havok & Wolverine,* allí retitulada *Echec Nucleaire.* Todo el arte de los **Simonson, Muth** y **Williams** encuadernado en tapa dura, a tan sólo 42 francos (unas 800 pesetillas).

U.S.A.

D.C.

■ Lo mejor es empezar con sepelios para luego ir animando la cosa. Al ya mencionado de *Blackhawk*, en su número 16, se le unen los de *Firestorm,* en el 100, y *Secret Origins* en el 50. No sorprende ninguna, pero sigue siendo de lamentar la primera, escrita de forma muy inteligente por **Martin Pasko** y agradeblemente dibujada por **Rick Burchett.** Hasta a Chaykin le parecía bien. Las otras siempre fueron más bien olvidables.

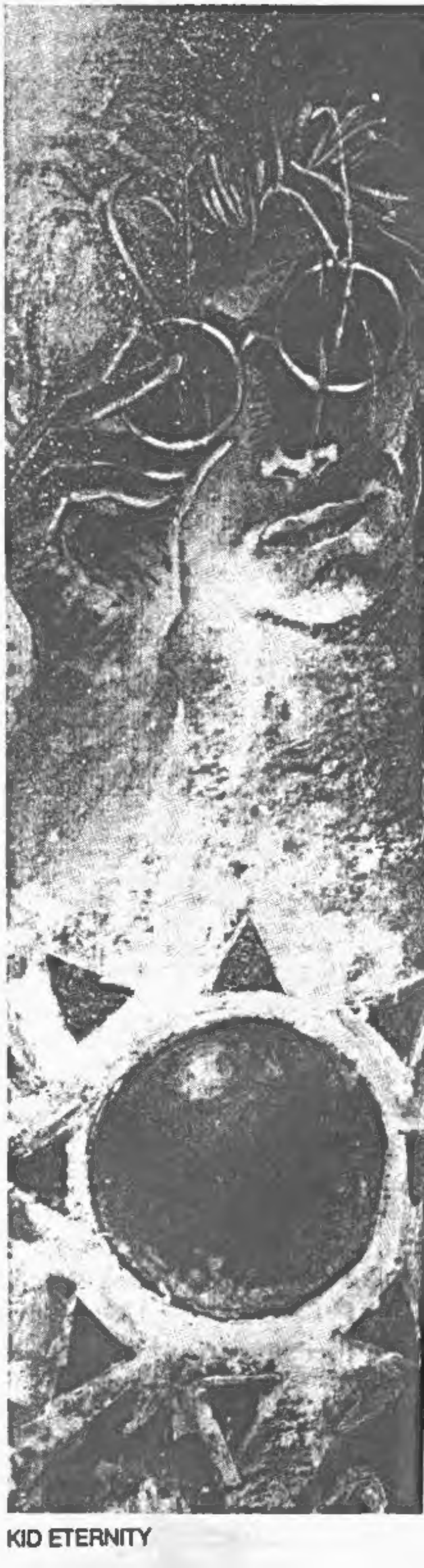
■ El amigo **Morrison** concluye su estancia en *Animal Man* en el número 26, y piensa deshacer las «Crisis» antes de largarse. *«El que continúe puede hacer como que no ha pasado. A mí me da igual»*, dijo al ser interrogado. No se sabe lo que hará su sustituto pero sí que será el inglés **Peter Milligan.** El equipo artístico (?) seguirá igual.

■ Se anuncia un tebeo que puede que no salga o que, al menos, saldrá tarde. Se trata de *Batman/Green Arrow,* un prestigio de 48 páginas debido al procesador de textos de **Denny O'Neill** y al rotulador de **Neal Adams,** previsible causante del retraso. No olvidemos que el amigo Neal se retrasó sólo un año en su *Superman vs. Mohammed Ali*, y que las colecciones de su editorial salen anualmente pese a insistir, entre risas, en una cadencia mensual.

■ *Kid Eternity* será una miniserie de cuatro números de prestigio escrita por **Grant Morrison** y dibujada por **Duncan Fegredo.** La cosa promete por el mero hecho de ser de Morrison, pero... ¿alguien puede decirme quién es Kid Eternity?

■ Más Batman, y esta vez de reedición. Las historias de los primeros dos años reeditados en un volumen extra-supra-lujo que valdrá la friolera de 70 dólares (considerado como una ganga por los que no pueden comprar el primer número original a 2.000 dólares). Y algo parecido pasa con las tiras y las dominicales, pero en barato, al ser editadas conjuntamente con Kitchen Sink.

■ El amigo **Chaykin** ha manifestado que lo de dibujar no le entu-



KID ETERNITY

siasma especialmente y que no tocará un lápiz mientras pueda ganarse la vida de otra forma. Lo de los guiones parece ser su forma de seguir en el mundillo y junto al *Twilight* dibujado por **José Luis García López,** y, de salida este año, tiene previsto un *Ironwolf* con **Mignola** para primeros del año que viene y una historia en cinco partes para el *Legends of Dark Knight* dibujada por **Golden** y, que saldrá cuando se termine. (Recordemos que el Golden es primo hermano del Adams en esto de las entregas.)

■ Mi nunca suficientemente bien ponderado **Kyle Baker** hace dos prestigios de 48 págs. de *Dick Tracy* con guión de **John Moore,** colaborador en los guiones de Chaykin. Antecederán a la adaptación de la peli, que tendrá 64 págs. y guión de **Len Wein** con dibujos del mentado antes. La peli, por cierto, está muy lograda en ambientes y malosos, pero no sale Dick Tracy, sólo un tal Warren Beatty que dice ser él.

■ *O.M.A.C.* será una serie limitada de cuatro números debida a nuestro querido **John-pulpo-Byrne.** Para los desmemoriados diré que Omac *(On Man Army Corps)* es un personaje creado por Kirby cuando laburaba para D.C. Así que, y considerando que los mejores trabajos de Byrne siempre han sido con personajes de Jack, pues eso...

■ **Keith Giffen** piensa seguir haciendo de las suyas en *Legion of Super-Heroes* y hacerla más difícil de leer que hasta ahora. Va a decir que casi todo lo anterior es mentira y que el origen es falso y hacer que los fans le persigan como si de un articulista hispano se tratara. *The Legion Files* y el anual de este año se dedicarán a explicar qué mentira nos han contado en los últimos veinticino años de tebeos. Peor que los diccionarios para leer «El Péndulo de Foucault».

■ Batman en tres dimensiones para finales de año, con 48 páginas de ese que se retiraba del comic, **John Byrne.** Para redondear la cosa tendrá una historia en 3-D de 1953. La cubierta será de **Pepe Moreno** y su computadora.

■ Por cierto, su *Digital Justice* está realizado con software de Anaya y el resultado es perfecto, o sea, tan deplorable como cuando da color con acuarelas. Para la consagración del «tebeo informáico» habrá que esperar a que el McKintosh lo coja alguien que sepa dibujar y narrar y hacer historias como dios manda.

MARVEL

■ O Byrne sigue mintiendo más que habla en lo tocante a sus intenciones o es un veleta, el tio. Debía aburrirse, y como escribir su segunda novela de terror, hacer portadillas varias, alguna miniserie para DC y hacer mensualmente un número entero de *Namor* no le bastaba, ahora ha decidido encargarse de guionizar el *Iron Man*, que dibuja **John Romita Jr.** (Y se rumorea que le apetecería hacer un *Ka-Zar* «definitivo»).

■ *Shang-Chi* reaparecerá a lo largo del año que viene en un prestigio de 80 págs. donde irá a la búsqueda del Elixir Vitae de su padre. Astuto truco del guionista **Doug Moench** para alargar la vida del personaje. En el último número le quedaba un año de vida y era tan depresivo que uno se creía que podía morirse.

OTROS

■ *La Flauta Mágica* de Mozart fabulosamente adaptada (supongo) por **Craig Russell** en tres números formato estantería. Eclipse es la encantadora editorial que comete la locura de sacarla. Su colega **Patrick Mason** es el que le ayuda con el guión.

■ El amigo **Alan Moore** sacó a la calle su *Big Numbers* con dibujos de **Bill Sienkiewicz.** Los que acusaban a Bill de ser un Fernando Fernández en mejor ya le acusan de ser un Luis García en mejor; no sé si el hombre ha mejorado en la apreciación. Son doce números de cadencia irregularmente bimestral, y uno de los temas básicos de la trama es la teoría de los objetos fractales de Benöit Mandelbrot.

■ **Félix Buendía**

La Legión de Super-Héroes de Keith Giffen.

NOVEDADES

JUNIO

EDITORIAL ANDALUCIA

☐ **EN HUMOR Y COMPAÑIA**
Selección de historietas y chistes realizados por Ozelui para diversas revistas. 112 pág. b/n, precio sin indicar.

☐ **ASI VEO EL TEBEO**
Lujoso tomo en formato gigante recopilando historietas de Ruben Garrido, uno de los máximos exponentes de la escuela granadina. 56 pág. b/n, edición gigante en tapa dura, precio sin indicar. Francamente recomendable.

ALTEA - EL PAIS

☐ **GOOMER**
Ricardo Martínez e Ignacio Moreno crearon para el suplemento infantil de *El País* a este simpático personaje. Edición en tapa dura, 48 pág. color, 900 pts.

AKAL EDITOR

☐ **MISION SECRETA**
Colección Umpa-Pá nº 4. Nuevas aventuras del divertido indio creado por Goscinny y Uderzo. 48 pág. color, cartoné, 785 pts.

☐ **UMPA-PA CONTRA MALA-UVA**
Colección Umpa-Pá nº 5. Guión de Goscinny, dibujos de Uderzo. 48 pág. color, cartoné, 785 pts.

EDICIONES B Tebeos S.A.

☐ **PRINCIPE VALIENTE Nº 28 y 29**
Guión y dibujos de Hal Foster. 36 pág. color, 225 pts.

☐ **FLASH GORDON Nº 26 y 27**
Guión y dibujos de Dan Barry. 36 pág. color, 225 pts.

☐ **HOMBRE ENMASCARADO Nº 32 y 33**
Por Lee Falk y Sy Barry. 36 pág. color, 225 pts.

☐ **TBO Nº 29**
Continúan las series y autores habituales, más la ración de clásicos. 52 pág. color, 250 pts.

☐ **GRAN AVENTURERO Nº 12**
Ultimo número de esta etapa. Incluye un álbum completo de *Aquablue*, una hermosa fábula fantástica de tono ecologista. Por Cailleteau y Vatine. Además, las series y autores habituales. 84 pág. b/n y color, 400 pts.

☐ **MORTADELO Nº 155 al 157**
26 pág. color, 160 pts.

☐ **ZIPI Y ZAPE Nº 153 al 156**
36 pág. color, 160 pts.

☐ **SUPER MORTADELO Nº 73**
Historietas de Ibañez, Hislaire y Darasse, Jaume Rovira, Cera, y la estupenda serie *Soda*, realizada por Warnant y Tome. 52 pág. color, 225 pts.

☐ **SUPER ZIPI Y ZAPE Nº 73**
Historietas de Escobar, Ramis y compañía. Además, un nuevo episodio de *Cedric*. 52 pág. color, 225 pts.

☐ **YO Y YO Nº 5 y 6**
Nuevos episodios de *Lucky Luke, Astérix, Spirou, Superlópez*, etc...

☐ **AKIRA Nº 4, 5 y 6**
Continua la trama para descubrir quién o qué es Akira. Una obra maestra de Katsuhiro Otomo. 68 pág. color, 450 pts.

ED. COMPLOT

☐ **HISTORIAS RARAS**
Col. Misión Imposible n22. Tomo recopilatorio de historias cortas en la línea de la E.C. americana. Dichas historias han aparecido en la revista *Cairo*. 48 pág. b/n, 840 pts. Recomendable.

☐ **RAYA**
Ultima serie producida por Micharmut hasta el momento. Publicada parcialmente en el *Cairo*, ha obtenido el premio 1984 a la mejor historia española del año. 48 pág. b/n, 850 pts. Recomendable.

ED. LA CUPULA

☐ **EL VIBORA Nº 125**
Historietas de Diego, Schultheiss y su *Turno de Noche*, Shelton, Pons y sus *Amigos*, *El Perro* de Oses y Resano, *Helena* de Nazario, *Mario El Griego* de Boldu, a quien se dedica el Grandes Personas humanas de este mes. *Pankdinista* de Max, una historia de Pazienza, *La lógica de Fast-Food*, y una nueva historieta de Crumb, *Denuncia*. Un sumario completo. 84 pág. color y b/n, 340 pts.

☐ **CALOR HUMANO**
Col. Historias Completas de El Vibora nº 29. Segunda entrega de esta historia, protagonizada por los habitantes de Palomar, como de costumbre. Guión y dibujos de Beto Henández. 52 pág. b/n, 220 pts.

☐ **BARES Y MUJERES**
Col. Historias Completas nº 30. Album anteriormente anunciado en otro formato compuesto por historias de Pons aparecidas en la revista *El Vibora*. 52 pág. B/n, 220 pts.

☐ **LA FLOR ENAMORADA**
Segundo álbum de Cadelo editado en nuestro país. Narra la historia de una planta muy «especial», y acaba de finalizar su serialización en revista. 52 pág. color, 850 pts.

☐ **HISTORIAS COMPLETAS DE GILBERT SHELTON Nº 5**
Nuevo tomo recopilando la totalidad de la obra de este autor. 64 pág. b/n, 700 pts.

DISTRICOMIC S.A.

☐ **CHARLIE CHAN VOL. I**
Inicio de la serie creada en 1938 por Earl Derr Biggers y Alfred Andriola. 48 pág. b/n, formato apaisado, 1.100 pts.

☐ **CHARLIE CHAN VOL. II**
Por Earl Derr Biggers y Alfred Andriola. 48 pág. b/n, formato apaisado, 1.100 pts.

ESEUVE

☐ **STEVE CANYON Nº 25**
Guión y dibujos de Milton Caniff. 64 pág. color y b/n formato apaisado, 1.300 pts.

☐ **POPEYE Nº 1**
Col. Comic Srip, nº 1. Comienza la edición en formato apaisado de la immortal serie creada por Segar. 64 pág, formato apaisado de bolsillo, 275 pts.

☐ **TIGER Nº 1**
Col Comic Strip, nº 2. Primer tomo también de la celebérrima tira creada por Bud Blake en 1965. Narra las aventuras de un muchachito curioso e inventivo. 64 pág. b/n, formato apaisado de bolsillo, 275 pts.

☐ **BEETLE BAILEY Nº 1**
Col. Comic Strip nº 3. El arte de Mort Walker nos permite disfrutar de una de las tiras cómicas más famosas de todos los tiempos, ya desde su creación, en 1950. La serie continua editándose actualmente. 64 pág. b/n formato apaisado de bolsillo, 275 pts.

☐ **BLONDIE Nº 1**
Col. Comic Strip nº 4. Ultimo título de los cuatro que componen esta colección, en la que se irán alternando las series citadas. Producida como las anteriores por la King Feature Sindicate las historias de Chic Young nos narran las divertidas aventuras de una secretaria de los años 30. 64 pág. b/n, formato apaisado de bolsillo, 275 pts.

ED. FORUM

☐ **FACTOR-X Nº 29**
¿Conseguirá Infectia apoderarse de la nave de Factor-X? Por Louise y Walter Simonson. 36 pág., color, 165 pts.

☐ **PATRULLA-X Nº 94**
Kaos ha recibido una llamada de Lorna Dane, pero ¿Es Polaris o Malicia la que le espera al otro lado del teléfono? Por Chris Claremont, Marc Silvestri y Dan Green. 36 pág., color, 165 pts.

☐ **NUEVOS VENGADORES Nº 41**
La conclusión de la maldición del Jinete Fantasma. Por Tom DeFalco, y Tom Morgan. 36 pág., color, 165 pts.

☐ **CLASSIC X-MEN Nº 23**
Charles Xavier se enfrenta en El Cairo con el malvado telépata Farouk. Por Chirs Claremont, John Byrne y Terry Austin. Además una aventura de Rondador por Chris Claremont y John Bolton. 36 pág., color, 165 pts.

☐ **LA ESPADA SALVAJE DE CONAN Nº 100**
Conan de las Islas. La última aventura de Conan. Por Roy Thomas y John Buscema. 116 pág., 100 a color, 550 pts.

☐ **TIRAS DE PRENSA DE SPIDERMAN Nº 23**
Por Stan Lee y Fred Kida. Formato apaisado. 48 pág., blanco y negro, 150 pts.

☐ **EXCALIBUR Nº 15**
Jaimie Braddock, el hermano mayor del Capitán Bretaña es rescatado por Tecno Red, lo malo es que Jaimie no está muy agradecido. Por Chris Claremont, Alan Davis y Paul Neary. 36 pág., color, 165 pts.

☐ **G.I. JOE Nº 26**
Los comandos tienen una nueva base aire/mar, y Cobra está dispuesta a destruirla. Por Larry Hama, Rod Whigham y Andy Mushinsky. 64 pág., color, 275 pts.

☐ **SUPERCONAN Nº 3**
Sombras sobre Zamboula. Por Roy Thomas, John Buscena y Alfredo Alcalá. 200 pág. b/n., 875 pts.

☐ **TRANSFORMERS Nº 55**
Un traidor oculto pretende asumir el control de los Transformers. Por Simon Furman y José Delbo. 64 pág., color, 275 pts.

☐ **CONAN EL BARBARO Nº 160**
Conan ha de recuperar una reliquia de manos de un culto fanático, el problema es que puede tener que exterminarlos a todos. Por michael Fleisher y Gary Kwapisz. 36 pág. color, 165 pts.

☐ **CAPA Y PUÑAL Nº 16**
Mr. Jip continua acechando a Puñal. Por Terry Austin y Dan Lawlis. El Doctor Extraño por Peter W. Gillis, Terry Shoemaker y Randy Emberlin. 36 pág., color, 165 pts.

☐ **LA COSA Nº 16**
Ben retorna a la Tierra pero no está dispuesto a retomar a los 4 Fantásticos. Por Mike Carlin, Ron Wilson y Bob Layton. 36 pág. color, 165 pts.

☐ **MIRACLEMAN Nº 4**
El enloquecido Dr. Gargunza ha secuestrado a la esposa de Miracleman, ¿Podrá este liberarla? Por Alan Moore y Alan Davis. 36 pág., color, 165 pts.

☐ **LIBERTY PROYECT Nº 4**
Un grupo de alienígenas exiliados intenta imponer su ley en la Tierra, Liberty Proyect ha de detenerlos como sea. Por Kurt Busiek y James W. Fry. 36 pág. color, 165 pts.

☐ **LOS 4 FANTASTICOS Nº 91**
Mantis y los 4F. luchan a muerte con Kang. Por Steve Englehart, Keith Pollard y Joe Sinnot. 36 pág., color, 165 pts.

☐ **NUEVOS MUTANTES Nº 51**
Tras enfrentarse con los Infernales, los Nuevos Mutantes cuentan con un nuevo miembro. El problema reside en si éste es humano o animal. Por Louise Simonson, June Brigman, Bret Blevins y Terry Austin. 64 pág. color, 275 pts.

☐ **CASTIGADOR Nº 28**
Frank Castle lanza su ataque final contra la letal organización de ninjas de Iris Green. Por Mike Baron, Erik Larsen y Al Williamson. 36 pág. color, 165 pts.

☐ **VIETNAM Nº 28**
Una incursión contra un convoy de municiones lleva a los chicos del 23 más allá de la frontera con Camboya. Por Doug Murray, Wayne Vansant y Geoff Isherwood. 36 pág. color, 165 pts.

☐ **ESTELA PLATEADA Nº 16**
En un mundo lejano, el guerrero plateado ha de enfrentarse a un dragón. Por Steve Englehart, Rom Ling y Tom Christopher. 36 pág., color, 165 pts.

☐ **WHAT IF Nº 16**
¿Y si Lobezno hubiese matado a La Masa? Por Rich Margopoulos, Bob Budiansky y Mike Esposito. 36 pág., color, 165 pts.

☐ **ESCUADRÓN SUPREMO Nº 5**
Seis nuevos miembros se unen al Escuadrón. Por Mark Gruenwald, Paul Ryan y Sam DeLaRosa. 36 pág., color, 165 pts.

☐ **LOBEZNO Nº 13**
Lobezno ha de asumir el papel de un nuevo campeón bíblico, claro que puede no estar capacitado. Por Peter David, John Buscena y Bill Sienkiewicz. 36 pág. color, 165 pts.

☐ **INFERNO Nº 11**
Illiana es cada vez más poderosa, pero eso puede no ser una ventaja en su enfrentamiento con N'astirh. Por Louise Simonson, Bret Blevins y AL Williamson. 36 pág., color, 165 pts.

☐ **AIRBOY Nº 4**
Valkiria intenta rescatar a Davy mientras un hombre lobo ronda amenazadoramente por las cercanías. Por Charles Dixon, Stan Woch y Willie Blyberg. 36 pág. color, 165 pts.

☐ **LOST PLANET Nº 4**
Descubre el pasado de Ambrose Bierce en el Planeta Perdido. Por Bo Hampton. 36 pág., color, 165 pts.

☐ **HULKA Nº3**
Spiderman se encuentra con Jennifer tras una charla con Misterio. Los secuestradores de Hulka tienen un grave problema. Por John Byrne y Bob Wiacek. 36 pág. color, 165 pts.

☐ **MARVEL HÉROES Nº 42**
Control de Daños llega a su último episodio. Por Fwavne McDuffie, Ernie Colon y Bob Wiacek. 36 pág., color, 165 pts.

☐ **VENGADORES Nº 89**
Namor regresa junto a los Vengadores en un mal momento. Por John Byrne, Paul Ryan, y Tom Palmer. 36 pág. color, 165 pts.

☐ **SHIELD Nº 4**
Los Comandos Aulladores de nuevo en acción. Por Bob Harras, Keith Pollard y Kim DeMulder. 36 pág., color, 165 pts.

☐ **LA ESPADA SALVAJE DE CONAN Nº 9 (2ª EDICION)**
Las Joyas de Gwaiur. Por Roy Thomas y Dick Giorgano. 68 pág., blanco y negro, 250 pts.

☐ **SCOUT Nº 4**
Rose Winter y Emmanuel Santan contra las bestias místicas. Por Timothy Truman. 36 pág. color, 165 pts.

☐ **TOTAL ECLIPSE Nº 4**
Zzed se transforma en el Doctor Eclipse e intenta frustrar los diabólicos planes de Cocodrilo y Miseria. Por Marv Wolfman y Bo Hampton. 36 pág. color, 165 pts.

☐ **CABALLERO LUNA Nº 5**
Por Alan Zelenetz, Chris Warner y E.R. Cruz. 36 pág., color, 165 pts.

☐ **PATRULLA-X ESPECIAL VERANO**
Mesmero ha capturado a Lorna Dane y sólo Eric el Rojo puede liberarla. Por Ar-

NOVEDADES

nold Drake, Jim Steranko y John Tartaglione. 64 pág., color, 275 pts.

☐ **MARVEL HÉROES ESPECIAL VERANO**
Warlock hace frente a la temible amenaza del Hombre Imposible como sólo él sabe hacerlo. Por Chris Claremont, Alan Davis y Paul Neary. 64 pág., color, 275 pts.

☐ **LOS 4 FANTASTICOS ESPECIAL VERANO**
Un alucinante viaje al Microverso para enfrentarse al Psico-Man. Por Stan Lee, Jack Kirby y Frank Giacoia. 64 pág. color, 275 pts.

☐ **CLASICOS MARVEL ESPECIAL VERANO**
Ultrón 5 ha creado el androide definitivo. ¿Podrán los Vengadores resistir al implacable ataque de la Visión? Por Roy Thomas, John Buscema y George Klein, 64 pág. color, 275 pts.

☐ **WAHT IF? ESPECIAL VERANO**
¿Y si el Doctor Extraño hubiese sido discípulo de Dormammu? Por Peter W. Gillis, y Jackson Guice. 64 pág. color, 275 pts.

☐ **SPIDERMAN Nº 209**
Nueva York comienza a sentir los efectos de Infierno y Misterio vuelve a la carga. Por David Michelinie y Todd McFarlane. 26 pág. color, 165 pts.

☐ **SPIDERMAN ESPECIAL VERANO**
El Capitán Bretaña une sus fuerzas con Spiderman para hacer frente a la amenaza del Arcade. Tigra es acechada por Kraven el cazador. Dos historias clásicas por Chris Claremont, John Byrne y Dave Hunt. 64 pág. color, 275 pts.

☐ **CLASICOS MARVEL Nº 23**
La Patrulla-X vuelve al País Salvaje donde les espera un viejo enemigo. Por Roy Thomas, Neal Adams y Tom Palmer. 36 pág., color, 165 pts.

☐ **ELEKTRA ASESINA Nº 1**
La Bestia amenaza destruir el mundo, sólo una mujer puede detenerla, pero Elektra está encerrada en un manicomio. Por Frank Miller y Bill Sienkiewicz. 68 pág. color, formato Prestigio, 525 pts. Absolutamente imprescindible.

☐ **DAREDEVIL Nº 11**
La Antorcha Humana intenta seguir los pasos de Daredevil, pero sus llamas no son efectivas en la Cocina del Infierno. Por Annn Nocenti, John Romita Jr. y Al Williamson. 36 pág. color, 165 pts.

GRIJALBO-DARGAUD

☐ **EL CAZADOR DE RECOMPENSAS**
Col. Lucky Luke nº 42. Una aventura en la que el vaquero que dispara más rápido que su sombra se verá metido en un buen montón de lios. 48 pág. color, cartoné, 900 pts.

☐ **LOS COMPLOTS DEL GRAN VISIR**
Col. Iznogoud nº 2. El divertido visir de las mil y una noches pensado por Goscinny y plasmado por los pinceles de Tabary desde 1962. Otro de los grandes clásicos franceses, aún por descubrir en nuestro país. 48 pág. color, tapa dura, 900 pts.

IKUSAGER S.A.

☐ **LOS ARQUITECTOS**
Col. El Ojo nº 5. Una historia completa realizada por Alvaro Ortega, reabriendo esta línea de la editorial. Lujosa edición en tapa dura, color, 48 pág. 1.375 pts.

EL JUEVES, S.A.

☐ **EL JUEVES Nº 677 al 680**
Cuatro nuevos números de la revista de humor con mayor difusión en todo el país. Firmas como las de Ivá, Tha-Tharrats, José Luis Martín, Vaquer, Azagra, Sempere-Navarro, Kim, Mariel Barceló, Oscar, Fer, Prado y el resto de la plantilla. 64 pág., color y b/n, 175 pts.

☐ **EL TODOPODEROSO**
Col. Pendores del Humor nº 58. Nuevo tomo recopilatorio de el singular Dios creado por José Luis Martín. 64 pág. color, 400 pts.

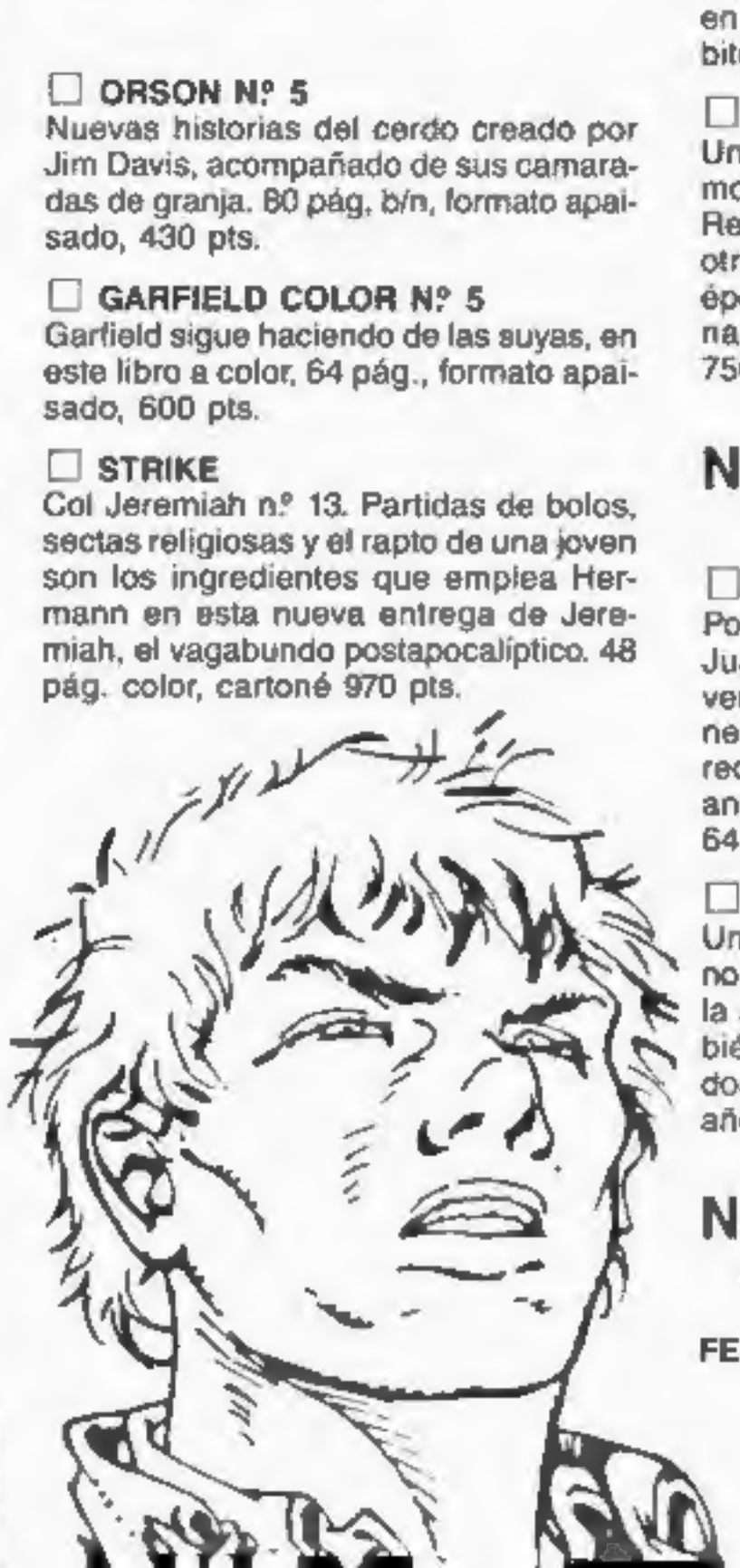
☐ **PEDRO PICO Y PICO VENA**
Col. Pendores del Humor nº 14. Reedición del primer tomo dedicado a esta pareja de personajes. 64 pág, b/n, 350 pts.

ED. JUNIOR

☐ **ORSON Nº 5**
Nuevas historias del cerdo creado por Jim Davis, acompañado de sus camaradas de granja. 80 pág, b/n, formato apaisado, 430 pts.

☐ **GARFIELD COLOR Nº 5**
Garfield sigue haciendo de las suyas, en este libro a color, 64 pág., formato apaisado, 600 pts.

☐ **STRIKE**
Col Jeremiah nº 13. Partidas de bolos, sectas religiosas y el rapto de una joven son los ingredientes que emplea Hermann en esta nueva entrega de Jeremiah, el vagabundo postapocalíptico. 48 pág. color, cartoné 970 pts.



El *Jeremiah* de Hermann.

IRU, S.A.

☐ **HARA KIRI Nº 98**
48 pág. color y b/n, 215 pts.

☐ **EL CUERVO Nº 96**
48 pág. color y b/n, 215 pts.

☐ **EL PACHA G Nº 24**
48 pág. color y b/n, 215 pts.

☐ **LA JUDIA VERDE Nº 35**
48 pág. color y b/n, 215 pts.

☐ **COMIC EROTICO Nº 6**
48 pág. color y b/n, 215 pts.

☐ **VICIOS COMUNES**
Col. El Cuervo nº 10. Recopilación de historias cortas realizadas por Francisco Bellido. 64 pág, b/n, 395 pts.

MAKOKI, S.A.

☐ **MAKOKI Nº 5**
Portada, contraportada y una historieta de cuatro páginas de Das Pastoras son el plato fuerte de este número, que además lleva las firmas de Abuli-Bernet, Calvo, Azagra, Calpurnio, etc... 84 pág. b/n, 300 pts.

☐ **HITLER=SS**
Polémico álbum de Vuillemin sobre los campos de exterminio nazi. Fue censurado en su edición francesa, lo que ha permitido ser aún más conocido, si cabe. Primera producción de la editorial en materia de álbumes. 96 páginas en bitono, 750 pts. Muy recomendable.

☐ **HISTORIAS VERDES**
Un nuevo álbum de este genio del humor español que es Manuel Vázquez. Recopila trabajos suyos actuales con otros más antiguos, pertenecientes a la época en la que colabora con los seminarios de humor 96 páginas, b/n, 750 pts.

NEW COMIC

☐ **DETECTIVE STORY Nº 3**
Portada y poster de regalo a cargo de Juan Giménez. En el interior, textos diversos sobre el cine y la novela de género negro, y una nueva entrega de la recopilación completa de las primeras andanzas del detective Dick Tracy. 64 pág., b/n, 500 pts.

☐ **TANGO: Y TODO A MEDIA LUZ**
Una de las últimas aventuras del marino de Malta, anteriormente publicada en la revista que lleva su nombre. Es también uno de los momentos más inspirados que ha tenido Pratt en los últimos años. 72 pág. b/n, 1.100 pts.

NORMA EDITORIAL

FE DE ERRATAS: En el número anterior

dimos equivocadamente las novedades de la ed torial que estarán d spon bles a partir de finales de Mayo, y por tanto permanecerán todo el mes de Junio en los quioscos. Lamentamos las molestias que d cho error os haya podido ocasionar, y esperamos no volver a repetirlo Consecuencia de dicho acto es que la siguiente lista esté formada en parte por novedades que ya están en la cal e

☐ **CIMOC N 110**
84 pág nas, color y b/n, 375 pts.

☐ **BLACK KISS Nº 2**
16 pág nas, b/n, 165 pts.

☐ **SPIRIT Nº 24**
36 pág nas, b/n, 165 pts.

☐ **LA FERIA DE LOS INMORTALES**
Col Cimoc Extra Color Nº 64 Esperada reed ción de una de las obras clave de la histor eta de los años 80, sin la que Bilal no hubiese llegado a ser la institución que es hoy en dia Absolutamente mprescindible. 64 pág. color, 1 200 pts.

☐ **LA SEGUNDA VIDA**
Col Pandora Nº 5. Segundo tomo de la serie *El Lama Blanco*, guionizada por Jodoroswky y dibujada por George Bess. Recomendable. 48 pág. color, 850 pts.

☐ **EL SOÑADOR**
Col El Muro Nº 2 Con este titulo se recupera una de las obras que estaban inéd tas en nuestro pais real.zada por el padre de Sp:rit, W ll Eisner. Narra el volumen las andanzas de un dibujante de historietas en los USA durante la gran depresión 48 pág. b/n, 750 pts.

☐ **RONHER**
Col. Pandora Nº 7 Las aventuras de los personajes de London plasmadas por Font en uno de sus mejores trabajos. 48 pág. color, 850 pts

☐ **EL ULTIMO CANTO DE LOS MALATERRE**
Col Cimoc Extra Color Nº 66. Tercer y ultimo tomo de a trilogia *Los compañeros del Crepusculo*, escrita y dibujada por François Bourgeon Imprescindible. 144 pág. color, 1 900 pts

☐ **EL ARBOL DE MAYO**
Col Cimoc Extra Color Nº 67. Tercer tomo de la serie *Las Siete Vidas de El Gavilán*, guionizado por Cothias y d bujado por Juillard. Poco a poco somos test gos de el desarrollo de los acontecimientos. Altamente recomendable. 48 pág color, 850 pts.

☐ **EL EDIFICIO**
Col. Pandora Nº 4. Volumen de 80 páginas, en el que el maestro Eisner nos describe las relaciones entre los habitantes de un inmueble neoyorkino. 80 pág, b/n, precio sin determinar

☐ **SILENCIO**
Col B/N nº 11 La obra maestra de Comes reeditada en esta colección Imprescindible. 100 pág. b/n, 1 400 pts.

EDITORIAL PRIMAVERA

☐ **UN MUNDO SUBTERRANEO**
Dentro de la serie Albunes Disney, el segundo volumen nos presenta las aventuras de Tio Gilito y sus sobrinos rea izadas por el maestro Carl Barks, 48 páginas, color, 500 pts. Francamente recomendable

☐ **CLASICOS DISNEY Nº 4**
48 pág nas color, 275 pts

☐ **DISNEY ESPECIAL Nº 9**
192 pág nas, color, 350 pts

☐ **PATO DONALD Nº 14**
32 pág, color. 350 pts.

☐ **DISNEY AVENTURAS Nº 9**
128 pág. color, 275 pts

☐ **GOOFY Nº 5**
64pág, color, 150 pts.

☐ **MICKEY Nº 10**
96 pág color, 200 pts.

☐ **HIPER Nº 10**
256 pág color, 400 pts

TOUTAIN EDITOR

☐ **ZONA 84 Nº 73**
Ultimo capitulo del *Den* de Corben Nuevos episodios de *S.O.U.L.*, *Jack Cadillac*, el *Burton & Cyb* de Ortiz y Segura, Bruce Jones, Ken Steacy y una historia titulada *El coleccionista*, Sergio Aragonés, Gimeno y Fernández Continua también el *Potemkim* de Padu-Oscaraibar. 84 pág. color y b/n, 375 pts.

☐ **TOTEM Nº 43**
Estreno de la tercera parte de *La Noche del Tiburón* realizada por Schultheiss. Segunda del *Doble Golpe* de la Bionda, una nueva entrega de las *Historias de Sexo y Chapuza* de Carlos Giménez, y las firmas de Tronchet, Pe ró, una nueva entrega de *Pam y Piter*, etc.. 84 pág color y b/n, 375 pts.

☐ **BURTON & CYB Nº 3**
Tercer tomo de los estafadores galácticos ideados por Segura y Ortiz. 48 pág color, 750 pts.

ED. ZINCO

☐ **ARKHAM ASYLUM**
Una nueva visión del m to de Batman, realizada por los británicos Grant Morrison y Dave McKean. ¡Descubre a un Batman que nunca creiste conocer! 120 pág. color, tapa dura con sobrecubierta, 1.900 pts. Imprescindible.

☐ **BLACK ORCHID Nº 1**
Primer tomo de una ser e de tres, narrandonos la historia de este extraño personaje. Por Neil Gaiman y Dave McKean. 48 pág. color, formato prestigio, 500 pts. Francamente recomendable.

☐ **CYNDER AND ASHE Nº 2**
Por Jerry Conway y José Luis Garcia Lopez 36 pág. color, 165 pts.

☐ **BATMAN: EL ENIGMA CLAYFACE Nº 2**
Segundo y ultimo numero de la miniserie, realizada por Alan Grant y Norm Breyfogle 52 pág. color, 200 pts.

☐ **INVASION Nº 4**
Segundo especial de 84 páginas, desarrollando la trama principal, realizado a medias por Keith Giffen y Todd MacFarlane. 300 pts. color.

☐ **SLASH MARAUD Nº 4**
Por Dough Moech y Paul Gulacy. 36 pág color, 150 pts

☐ **ANIMAL MAN Nº 5**
Por Grant Morrison, Chas Troug y Doug Haziegood 28 pág. color, 125 pts

☐ **WONDER WOMAN Nº 24**
Por George Pérez y Chris Marrinan 28 pág color, 125 pts.

☐ **QUESTION Nº 22**
Por Denny O'Neil y Dennis Cowan 36 pág. color, 150 pts.

☐ **LIGA DE LA JUSTICIA DE AMERICA Nº 27**
Por Giffen, De Matteis y Adam Huges. Recomendable. 28 pág color, 125 pts.

☐ **LIGA DE LA JUSTICIA EUROPA Nº 9**
Con el debut en la colección de Art Nichols como dibujante, mas la colaboración de Giffen y William Messmer Loebs como guionistas. 28 pag color, 125 pts.

☐ **UNIVERSO DC Nº 16**
Con un especial de *El Halcon*, realizado por Mike Baron y Jackson Guice. 52 pág. color, 200 pts.

☐ **V DE VENDETTA Nº 5**
Por Alan Moore y David Lloyd 36 pág color, 150 pts. Esta serie ha obtenido el premio a la mejor serie extranjera en el pasado festival de Angouleme Muy recomendable. 36 pág , color, 150 pts

☐ **CAPITAN ATOM Nº 6**
Por Cary Bater y Pat Broderick. 36 pág color, 150 pts.

☐ **SUPERMAN Nº 72**
Numero homenaje a la primera aparición de Superman en el Action Comics. Guión y dibujos de George Pérez, entintado por Bret Blevins 28 pág. color, 125 pts

☐ **SUPERMAN Nº 73**
Por Jerry Orway y Kerry Gammill. 28 pág. color, 125 pts

☐ **BATMAN Nº 34**
Segundo episodio de *Las Muchas Muertes de Batman*, por John Byrne y Jim Aparo. 28 pág. color, 125 pts.

☐ **ARCHIVO CRIMINAL**
Col Juez Dredd nº 1 Primero de una serie de tomos bimestrales recuperando el personaje que hizo famoso a Brian Bolland. Con firmas como las de Gibbons, Grant, Ezquerra, Ortiz, etc..., 64 pág , color, 500 pts.

☐ **STORM**
Comienza también la recuperación de una serie clásica de la historieta inglesa. Guión de Martin Lodewijk, y dibujos de Don Lawrence. 48 pag , color, precio sin determinar

RESEÑAS

NACIONAL

RECOMENDAMOS ...

MISTERIOS DE LA CARNE

Charles Burns
Ed. La Cúpula
57 pág. B/N 700 ptas.

Si hubiera que buscar paralelismos e interrelaciones —digo si hubiera, porque no es necesario existen— entre las obras que se producen en diversos campos creativos durante aproximadamente el mismo período de tiempo, a Charles Burns le corresponderían entre sus contemporáneos, David Cronenberg en el cine, Clive Barker en la literatura y Joel-Peter Witkin en la fotografía. Todos ellos investigadores y conocedores expertos de los *Misterios de la Carne* que se dilucidan en las viñetas retorcidamente simplistas —y por tanto especialmente perversas— creadas por los Laboratorios Deltoides

En estos Laboratorios, producto de la enfermiza mente de Burns en complicidad con la no menos enfermiza de sus lectores —entre los que me cuento—, se cuecen elementos que provienen de la digestión de las más dispares tradiciones metabólicas de la ficción terrorífica materialista —Lovecraft, los mutantes atómicos de los 50, el comic underground, el melodrama negro, el cinema *gore*, los bestiarios medievales, los *pulp magazines*, la E.C. Comics —, y que se funden en una estética devastadoramente camp, evocadora del idealismo formal del American Way of Life —el estilo *Little Orphan Annie*—, para destruirlo desde lo que más aprecia y mitifica el propio espíritu americano: el cuerpo humano. Y lo peor, es que de los terribles finales con los que Burns «castiga» a sus personajes no se desprende moraleja alguna. Son simplemente inevitables o paradójicamente «felices» gracias a nuevas perversiones

Con su personal visión de la estética postmoderna del cuerpo cambiante, exenta de moralismos fáciles, tan ambigua e irónica como lo es su estilo gráfico, Charles Burns se erige junto a sus correligionarios ya citados y a otros como David *(Blue Velvet)* Lynch, Stuart *(Reanimator)* Gordon, James *(Black Dahlia)* Ellroy, Greg *(Blood Music)* Bear o Ann *(Interview with a Vampire)* Rice, en uno de los profetas que a principios de la década de los 80 vislumbraron la inevitable llegada del «Nuevo Ser»

Hombre, también sus historias pueden ser simples parábolas del SIDA, pero yo me inclino a pensar que no son algo tan simple. Que Burns sabe que *todos somos animales imaginarios* y que hay que *dejar que la carne instruya a la mente...*, por tanto, leer y contemplar sus obras no deja de implicar un cierto riesgo: cuando lo hayais hecho, ya no seréis los mismos.

■ **Jesús Palacios**

EXCALIBUR. DIMENSIONES ALTERNATIVAS

Claremont- Davis - Jensen - Leonardi - Wozniak - Milgrom
Forum
36 pág, color, 165 pts.

A estas alturas, todos conocemos el zapping, la onomatopéyica palabreja utilizada para designar el uso del mando a distancia para someter el aparato de video a los más abyectos impulsos de su utilizador con el fin de evitar el tedio, mediante el zapping retrocedemos o avanzamos en el tiempo, y hasta lo paramos, pero lo que es más importante, solo con cambiar de canales accedemos libre y anárquicamente a un elevado número de posibilidades paralelas

Chris Claremont ha inventado el zapping en comic. Bajo el título genérico de *Dimensiones Alternativas*, el tándem Claremont-Davis (más tarde se añadirán otros nombres) presentaban una larga y espectacular saga que lanzarán a los componentes de Excalibur a un periplo interdimensional a bordo del «Reichrail Englande», tren que en su día trajera uno de los desvaríos espacio-temporales del irreverente Cacharro

Resumir el argumento de la saga es prácticamente inviable, sino es englobándola en una totalidad unitaria. Al margen de las superpeleas que deben existir en el género, y las tramas entre personajes que de forma habitual se desarrollan en todos los números de la colección, el punto verdaderamente importante de esta saga es la proliferación de escenarios y situaciones prodigiosas que surgen de la cabeza de sus autores. Los personajes del grupo viajarán, o mejor dicho, se verán transportados a una Inglaterra que hibrida la más alta tecnología con

personajes de Ciclo Artúnco y cuento de hadas, una Tierra que debería estar desocupada pero que, inopinadamente, ocupan superhéroes de un Marvel Universe trastocado, un Londres habitado por un Excalibur reconvertido en personajes de película de Terence Fisher, un desquiciado Far-West; una Tierra destruida por un holocausto total; un mundo de leyenda, regido por la sword & sorcery y poblado por un elenco de personajes decididamente surreales, y un mundo continente de inapreciables —aunque no tanto— diferencias con el nuestro en el que los coches, la velocidad y la ultraviolencia estilo manga imperan por doquier. Mientras que los componentes de Excalibur han desaparecido de nuestra Tierra, Madame Rompepuertas y sus secuaces campan a sus anchas sobre ella, descubriendo un mundo no exento de peligros.

Hablar hoy en dia sobre la demostrada capacidad de Claremont como guionista de historietas podría estar de más. Sin embargo, merece la pena remarcar que esta saga de *Excalibur* emerge de la mente de su creador en el momento en que su mítica revitalización *La Patrulla X* atraviesa —siempre en opinión del que suscribe estas líneas— una de sus peores épocas. En contraposición a los recientes infortunios que han convertido las aventuras de los *X-Men* en auténticos pases de modelos, *Excalibur* ofrece un retrato fidelígno de lo que puede dar de sí el que fuera considerado uno de los mejores escritores del medio. Los relatos de *Dimensiones Alternativas* compendian lo fantástico, la violencia y el humor —no me resisto a dar unos ejemplos: el ogro Butch (nº 12), los Punk-Trolls (nº 13), una Masa pueril y llorona chupándose el dedo (nº 14), un imposible y repugnante bichejo clamando a gritos un poco más de gore en el relato del narrador (nº 16)—, de forma modélica. El aspecto gráfico de la saga, aunque irregular, es más que aceptable. Acompañan al indiscutible Alan Davis algunas páginas de Dennis Jansen, Rick Leonardi, Chris Wozniak y Al Milgrom que, aunque no dejan de ser un tanto más discutibles, no desmerecen el resultado final. No se puede dudar en recomendar la lectura de esta estupenda saga ante la que cualquier persona, fanática o no del cómic de superhéroes, no dudaría en quitarse el sombrero.

A pesar de su intrascendencia

■ **Jordi Sánchez**

El *Excalibur* de Alan Davis y Chris Claremont

RESEÑAS

LOLA Y ERNESTO

Bartolomé Seguí
Ediciones La Cúpula
64 pág. B/N. 700 ptas.

¡Viva el costumbrismo! ¡Viva el discurso cotidiano y la anécdota que me explicó mi vecino! ¡Viva Seguí y viva Sonia Delgado, el creador y la colaboradora de esta historieta de vivencias!

Ruego al sufrido lector que perdone este excesivo e informal inicio. Se puede mantener una actitud analítica y formal cuando se lee un álbum de Schuiten y Peeters, aunque su lectura afecte profundamente, pero es difícil limitarse a analizar friamente, sin pasiones, una obra como *Lola y Ernesto*

Lola y Ernesto son una pareja barcelonesa que se acerca a la treintena y que comparte sus éxitos y fracasos, sus amores y sus celos, con un grupo de amigos cuyas idiosincracias representan las distintas actitudes adoptadas por su generación durante la década de los 80. Son un mero reflejo de todos aquellos que intentan vivir a caballo entre progresía y modernidad Que saben quién es Sartre, pero se educaron leyendo a Eco y ahora deambulan entre Kundera y Stephen King, y es que en el fondo estos son unos tiempos ecléctico s

¡Al tanto querido lector! lo que estoy comentando no es una historieta en forma de ensayo sobre los treintañeros de hoy día. No es un mamotreto existencial, sino una crónica casi casual de nosotros mismos Está lleno de humor, dinamismo, ironía y una pizca de sentimentalismo

·El trazo de Seguí es de una suavidad excepcional, abundan las perspectivas engañosas, de líneas curvas y cálidas, y da muestras de una notable capacidad de síntesis en sus composiciones, sobre todo teniendo en cuenta que es un fiel descriptor del paisaje urbano barcelonés. Desde Rambla de Catalunya hasta las playas de la Barceloneta, todos aquellos lugares que caracterizan el entorno barcelonés son reflejados por este mallorquín afincado en la Ciudad Condal

Lola y Ernesto es, en definitiva, una nueva muestra de la capacidad de la revista *El Víbora* de asumir, sin pedanterías, el papel de fuente de información «oficiosa» de los últimos diez años,... un espejo de nuestros días.

■ **Josep Rom**

LA BIOGRAFIA NO AUTORIZADA DE LEX LUTHOR

Hudnall-Barreto-Kubert
Ed. Zinco
48 pág, color, 500 pts.

Lex Luthor siempre me ha parecido uno de los personajes más interesantes, incluso entrañables, del habitualmente insulso censo poblador de las páginas del comic de superheroes. Ya en el progresivamente empeorado serial cinematográfico del moderno Superman, la estrella de Luthor, interpretado por un hilarante Gene Hackman a años-luz del insufrible Richard Pryor de la tercera entrega, brillaba con cierta intensidad, demostrando que estábamos ante un carácter jugoso, hecho del que algunos autores de comic-book han prescindido, relegándolo al papel del villano estúpido. Teniendo en cuenta esto, la aparición de un volumen dedicado a la profusa explotación del personaje me parecía atractiva; viendo en ella la posibilidad de enmendar tanto tiempo de injusto tratamiento al ciudadano más corrupto y poderoso de Metropolis.

Lamentablemente, *La Biografía no Autorizada de Lex Luthor*, el «one-shot» prestigio editado por D.C.-Zinco, no responde a las esperanzas puestas en él La historia de Peter Sands, el desafortunado periodista que creyó poder desenmascarar la delictiva vida del dueño y señor de Metropolis, se abalanza sobre nosotros bajo el signo de la confusión.

El pretexto argumental no deja de ser digno de atención: un mediocre periodista sufre una terrible crisis económica. Enfrascado desesperadamente en la búsqueda de un trabajo, se compromete por casualidad a la realización de una escandalosa —«con sexo y cosas de esas»— biografía de Luthor. Esta crucial casualidad llevará a Sands a una investigación exhaustiva de las actividades pretéritas del gran capo, que culminará, como es de rigor, con el asesinato del plumífero. La presentación de este encomiable pretexto no compensa en absoluto los ostensibles errores que Hudnall comete a continuación. Por un lado, intenta simultanear tres situaciones con el fin de crear una trama mixta y novedosa: —primera— Lex Luthor observa, acompañado de una profiláctica rubia, una cinta de video con el —segunda— interrogatorio al que la policía somete a Clark Kent!! como principal sospechoso del asesinato de Sands, por último, sobre este interrogatorio se superpone —tercera— la investigación del periodista, siendo en este intento de crear un tratamiento enrevesado donde estriba su principal error Una nueva carencia se presenta en el relato lineal de la invest gación de Sands: En una pretensión de resumir en cincuenta páginas de comic un historial que por corresponder a tan infame personaje requeriría un volumen de tamaño enciclopédico, el autor relata una investigación que resulta insultantemente fácil, las evidencias se suceden, forzadas «fifty-fifty» por el poco espacio disponible y por la mediocridad de la narración de Hudnall, que convierte de esta forma su obra en una recopilación de cansinos apuntes ante los cuales es difícil permanecer impasible Los «flash-back» son artificiosos, los diálogos, tópicos —además de vulgares y facciones—, y la nueva precipitación de situaciones, incansable —excepto para el lector—. Así, *La Bibliografía*... deviene algo parecido al ejercicio de «thriller clásico» que hubiera realizado alguien con exiguos conocimientos del género, supliendo la falta de estos con el «cul de sac» de los tópicos más olorosos, incluyendo los innecesarios guiños al soft-core más light —vease el sonrojante final—.

El dibujo del uruguayo Eduardo Barreto no ayuda en absoluto a la salvación del proyecto. la prometedora —bellísima— portada, preludia una mediocre labor gráfica, absolutamente impropia de un comic destinado al «Olimpo de los Prestige»

Lo más penoso de este volumen no es su ínfima calidad, por desgracia demasiado habitual en nuestros quioscos y librerías, sino un exasperante despiste en su planteamiento y un desafortunado equipo creativo, que, lejos de dar el tratamiento preciso, ha construido una grotesca caricatura de lo que realmente debería haber sido la biografía no autorizada del criminal metropolitano por excelencia.

■ **Jordi Sánchez**

BUSCADORES DE ORO

Ollivier y André Juillard
Editorial Iru
48 pág. Color. 895 ptas.

Es curioso cómo la intencionalidad a la hora de editar un álbum provoca que su esencia y resultado no sea el mismo en su país de origen que en un segundo idioma Cuando Guy Delcourt daba sus primeros pasos en el mundo de la edición francófona, hace unos cuatro años, todo hacía presagiar que su pequeña editorial podía dar de sí y convertirse en un «pequeño editor» de cierta relevancia. El tiempo ha confirmado la premonición, e incluso ha dejado ver que la cosa podía llegar más lejos. El caso es que Delcourt publicó la edición original de *Buscadores de Oro* hace tres años en Francia y Bélgica, como medio de promoción editorial, buscando un nombre prestigioso que incluir en su catálogo André Juillard era —es— uno de los autores más cotizados en los países francófonos —mucho más que en España, desgraciadamente— y la aparición de un producto con su nombre era —es— sinónimo de buena venta o, al menos, de cierto prestigio

Y es que cuando en el caso de este álbum no se trataba de ninguna obra mayor de Juillard, ni siquiera de una obra en sí misma, sino de la fusa unión de dos historias dibujadas en años distintos con temas distintos y con un cierto punto en común: la búsqueda de ese metal precioso llamado oro. Eso no significa que *Buscadores de oro* sea un álbum a desdeñar, pero sí una incursión menor en la bibliografía de André Juillard, si bien queda patente en sus páginas la categoría de ese historietista riguroso, académico y atractivo que es el dibujante francés

Entonces la pregunta es. ¿Por qué aquí y ahora un álbum como éste? Procedamos Una de las historietas del libro fue publicadahace tres años por Cimoc, tal vez la mejor gráficamente hablando. Eso no quiere decir nada. Casi todos los álbumes son postediciones de materiales ya vistos en revista. ¿Y bien? Nada, en principio. Un álbum de Juillard alegra la vista con su sola presencia, aunque aquí y ahora el criterio comercial de dar salida a un «producto Juillard» por su teórica popularidad es más que discutible. ¿Entonces? Pues eso, que nada Que aunque no entiendo bien el criterio de Iru para la edición de *Buscadores de oro* bienvenido sea el álbum. Pero, permitidme la pregunta: ¿Por qué aquí y ahora un álbum como éste? ■ **Antoni Guiral**

Buscadores de Oro, por André Juillard.

RESEÑAS

FANZINES

¿Será verdad eso de que «la primavera la sangre altera»? Si no lo es en general, por lo menos debe ser cierto en el caso de los fanzineros de nuestro pais, porque a partir del advenimiento de la florida estación, se ha comenzado a recibir una avalancha de fanzines. Algo impresionante. ¡Alto! Que no se me malinterprete, que no me estoy quejando, sino todo lo contrario. Estoy contento de que haya tanto aficionado que dedique su precioso tiempo a la elaboración de tan variopintas publicaciones. También estoy satisfecho porque el nivel general es considerablemente bueno. De hecho, he recibido verdaderas maravillas. Lo único que «ensombrece» esta alegria es el hecho de que, dado el exiguo espacio de la sección, no puedo reseñarlos todos a la vez. Sólo os pido un poco de paciencia. Seguid asi, sois increibles.

KIUSAP GOTHIC 2

24 págs.

Inasequible al desaliento, Cels Piñol continua lanzando al mercado fanzines. Cels es una máquina de dibujar. Esta es la segunda parte de la serie con guión de Roque González que cuenta las aventuras del capitán Denbrough rodeado por la cohorte de pobladores del universo particular de los autores: John Constantine, Los Kiusap. C.O., Los Aliens..

Y cuando he dicho antes que Cels es un máquina, no exagero. ¡Ya me han llegado rumores de que tiene preparado el número tres y último de esta miniserie y ¡Oh, cielos?, también ha llegado hasta mi la noticia de que Cels va a dejar de producir sus Kiusap ¿Será verdad? ¿Abandonará nuestro fanzinero prefiero el mundo de la historieta? Leed la proxima reseña y tendreis la respuesta

CELSQUEST

36 pags. 195 pts.

Y esta es la respuesta. La más ambiciosa producción de Cels Piñol con guión de Roque González, ayuditas de José Angel Cano y producción de la librería Antifaz Comics.

Con un formato cercano al comicbook y portada a color, Celsquest nos ofrece la primera parte de las violentas aventuras de un grupo de superhéroes creados por Cels y Roque a partir de personajes muy conocidos para el aficionado al comic de la Ciudad Condal. Es divertidísimo el juego de hacer corresponder la personalidad de todos los monigotes con la de personajillos de carne más o menos conocidos

RADIO ETHIOPIA

36 pag. 20 duros

Curioso nombre para un curioso fanzine que trata sobre los temas más diversos, pero siempre en un tono crítico. Podemos encontrar en los dos números aparecidos hasta ahora: artículos sobre música, temas de actualidad y, como no, sobre comic. Junto a todo esto nos ofrecen algunas historietas y chistes, siempre dibujados por Fritz

Para contactar: Carlos Rivera Almozarra, C/ Santo Cristo, 12 - 11005 Cádiz

EL BOLETIN Nº 11

48 pag. 250 pts.

Aparece puntualmente cada tres meses este veterano fanzine que cuenta ya con tres años de existencia y ¡Oh, sorpresa! en este su numero 11 mejoran notablemente la calidad de impresión. En esta entrega nos ofrecen una entrevista con el dibujante Martz Schmidt, variados articulos y, como siempre, una extensa sección de compra-venta-cambio.

El sistema de funcionamiento de *El Boletin* se basa fundamentealmente en los suscriptores y cuenta con una importante cantidad de ellos.

Muy recomendable, sobre todo para coleccionistas

Para contactar: Apartado de correos 30272 de Barcelona 08080

POGO Nº 2

38 págs. 375 pts.

Nos ha hecho esperar casi un año desde su primer numero, pero aqui tenemos la segunda entrega de este magnifico fanzine madrileño. Muy buena calidad de impresion, efectivo diseño gráfico y muy inteligentes textos, hacen de esta una de las más atractivas publicaciones de textos sobre comics de nuestro pais.

En este segundo numero encontramos artículos sobre Gil Kane, Black Kiss y Beroy; entrevista con Bob de Moor; una historieta de Pogo y más.

Para contactos: Ediciones Elextra, C/ Pozas, 2 - 28004 Madrid

QUETRAMES Nº 9

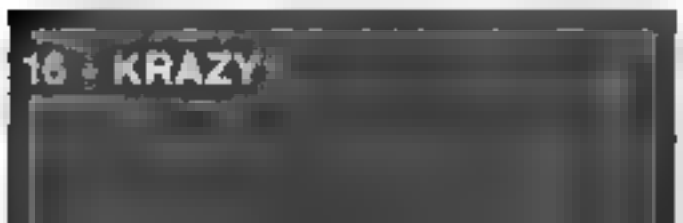
36 págs. 200 pts.

Estos son otros que nos han hecho esperar bastantes meses desde su anterior numero. También ha valido la pena la espera.

Quetrames es el organo de expansión y difusión de colectivo CRECH!, con sede en la ciudad de Mataró. En este número de su boletin nos ofrecen interesantes artículos sobre las Heroinas del Comic, Los Compañeros del Crepusculo y una entrevista al dibujante Miguelanxo Prado. Todo esto aliñado con varias historietas de aficionados y alguna sección más. Recomendable

Para contactar: CRECH!, Casal de Joventut, Pça. Espanya, 1 - 08034 Mataró

■ **Juan Carlos Gómez**



FRANÇOIS BOURGEON

LOS COMPAÑEROS DEL CREPUSCULO

Cuando se sigue una serie durante varios años y esta finaliza, es natural que, de forma consciente o inconsciente, el lector se dedique a repasarla, a buscarle las virtudes y los defectos, y en definitiva las razones por las que le ha provocado una sensación de fascinación o rechazo. En el caso de Los Compañeros de Crepúsculo este ejercicio se presenta más complicado de lo que puede parecer a simple vista, y es que François Bourgeon no es un historietista cualquiera.

Un autor completo

El autor de esta obra es una de las figuras más notables de la historieta francesa actual. Nacido en 1945 empezó a dibujar historietas en 1972 y a partir de 1976 se convierte en un autor conocido gracias a *Brunelle et Colin*, una obra dirigida al publico juvenil; publico que en el pais vecino cuenta con un notable número de publicaciones. El reconocimiento del publico adulto llegó en 1979, cuando la recién nacida revista *Circus* publicó el primer episodio de *Los Pasajeros del Viento*. En pocos años esta obra alcanzó un éxito y renombre inusitados, sobre todo teniendo en cuenta que su impacto en el mercado fue una de las causas que motivaron la moda del comic histórico en Francia.

Los Pasajeros del Viento permitió a Bourgeon sentar las bases de su forma de hacer historietas: documentación exhaustiva sobre la época, el vestuario, el hábitat . realización de maquetas para transmitir una sensación de realidad en los espacios fisicos por los que se mueven los personajes; adopción de los estilos literarios contemporáneos a la época descrita, en el caso de *Los Pasajeros*, los libros de viajes del siglo XVIII, etc...

Tras finalizar el cuarto álbum de la serie, que hasta ahora consta de cinco, Bourgeon se embarcó en un nuevo proyecto de historieta histórica. *Los Compañeros del Crepusculo*. Del siglo XVIII, de la Ilustracion, del final de la Europa feudal y el origen de la Europa colonialista y contemporánea, decidió saltar al siglo XIV, otro momento de transicion y transformación de Europa, una época en la que la influencia romana y cristiana conviven con el recuerdo de los ritos paganos, con la tradición mitológica y religiosa de los celtas.

Pese a todo lo dicho Bourgeon no es, ni creo que lo pretenda, un autor de cómic historicista. No muestra, no narra, no describe hechos históricos a través de la historieta, sino que utiliza el contexto histórico como instrumento para exponer sus ideas sobre los hombres, sus ideologias, sus creencias y su forma de amar y matar. En definitiva, cumple a la perfección con su oficio de autor,... en este caso de autor de historietas.

BOURGEON

La odisea de *Los Compañeros del Crepúsculo*

Esta serie se divide en tres álbumes, el tercero de los cuales sobrepasa las 120 páginas, y trata del viaje a ninguna parte de un sanguinario caballero francés de origen plebeyo que ha recibido de un cadáver la misión de combatir a la fuerza negra de la muerte. La vida, representada por el caballero, es la fuerza blanca y roja. Al caballero lo acompañan Aniceto, un paje cobarde y de pocas luces, y Marieta, más conocida como Bermeja, una joven aldeana inteligente y descarada. Tanto Aniceto como Marieta son los supervivientes de una masacre, algo común en esos tiempos, realizada en su pueblo por una banda de soldados, combatientes de la Guerra de los Cien Años entre Inglaterra y Francia.

En el primer álbum, *El Sortilegio de las Brumas*, los protagonistas se encuentran y viajan por Francia sin rumbo fijo a la búsqueda de la fuerza negra. Atravesando un bosque, a medio camino entre los sueños y la realidad, conocen al pueblo de los duendes y se ven envueltos en un mundo mágico y antiguo.

En *El Eclipse Azul* la historia se interna totalmente en el campo de la fantasía heróica. El autor recurre de nuevo a la ambiguedad de los sueños y los protagonistas, rodeados por seres mitológicos surgidos de las leyendas célticas, no saben si viven o sueñan, lo cierto es que la magia vuelve a imponerse por encima del contexto histórico.

El ultimo canto de los Malaterre es la ultima parte de la saga, y aparentemente es un álbum distinto a los anteriores. Bourgeon encierra a sus personajes en un entorno cerrado, la villa de Montroy, la ciudad donde viven los Malaterre, cuyas tres hermanas son la clave de la lucha del caballero con la fuerza negra. En esta ciudad encuentran todos su destino: amor, vida y muerte. El contexto histórico, las formas de vida del siglo XIV, el papel de la Iglesia y de la nobleza, parecen imponerse al tono de fantasía de los dos episodios anteriores, pero al final lo que predomina es la magia, el hombre es el motor último de las tres fuerzas y por tanto del despertar de lo sobrenatural.

Bourgeon y el arte de narrar

Los tres episodios poseen estructuras narrativas diferenciadas. El primero alterna realidad y fantasía onírica —el sueño con los duendes— con un flash back sobre el origen de la misión del caballero. El segundo, probablemente el más complejo, pero también el más brillante a nivel narrativo, posee una estructura alternada, la acción se descompone entre los distintos protagonistas, aunque lo que más llama la atención es un montaje paralelo entre la aventura vivida por unos brujos celtas en tiempo de los romanos y la aventura de Marieta entre el legendario pueblo de los Dhuards. El tercer episodio se estructura de forma lineal, desde la llegada a Montroy hasta el final de la ciudad, y se narra principalmente a través de los ojos de Marieta.

La diferencia entre los tres álbumes no me parece fruto del azar, pese a seguir un hilo conductor: la busqueda de la fuerza negra. Los tres relatan hechos distintos y Bourgeon les ha dado un trato diferenciado. Lo cierto es que la importancia de las relaciones humanas entre los personajes y la estrecha relación entre actitudes y entorno histórico, hacen de *La Villa de Montroy* un álbum casi ajeno a la serie. El mágico final del episodio no evita en el lector la sensación de estar leyendo un álbum más pasional, más humanizado que los anteriores.

Respecto al lenguaje historietístico de Bourgeon se podria escribir un libro. Este autor hace mucho que ha rechazado el concepto de la página como unidad estética, para Bourgeon la página es exclusivamente una unidad narrativa, y así la mayoria de sus planchas poseen 15 o 16 viñetas. Las grandes viñetas de media página o página entera son siempre fruto de una intención narrativa, casi nunca estética.

Sus secuencias suelen empezar con viñetas panorámicas y finalizan igual. Sus encadenamientos entre secuencias son literarios, no iconográficos. Pese a ser un rey del plano detalle (utiliza los objetos con intencionalidad dramática) pocas veces se sirve de imágenes para encadenar secuencias o planos, al etilo de Alan Moore que usa y abusa del «raccord» visual, y también evita la manipulación de la elipsis como forma de encadenamiento, típica en la obra de Hugo Pratt. Prefiere un encadenamiento temático un hecho lleva al siguiente. Esto lo asemeja a autores «neoclásicos» como Giardino, Cosey o Harlé y Blanc Dumont y, sobre todo, al «barroco» Makyo.

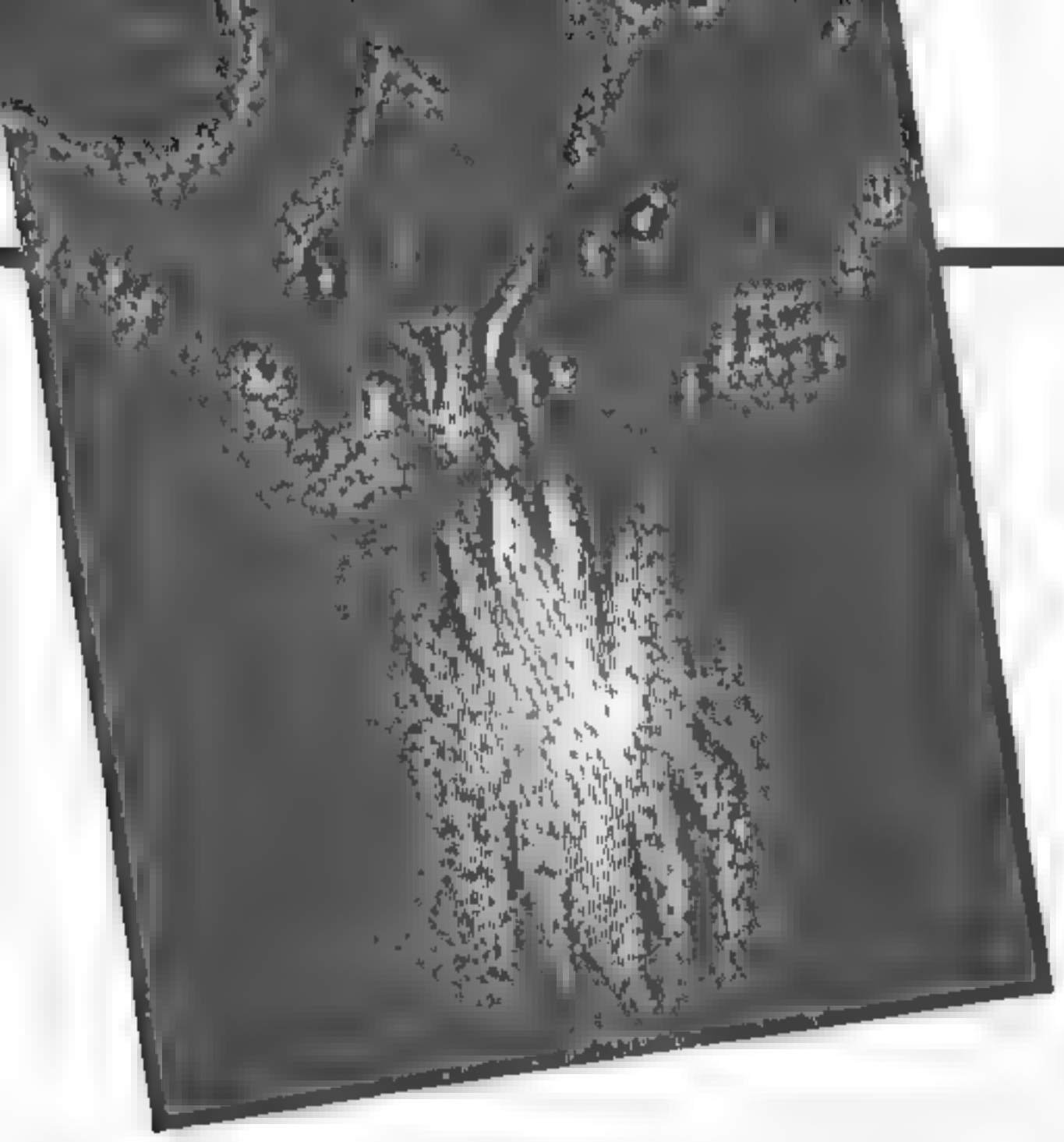
Una pasión miniaturista

Los Compañeros del Crepusculo significan un cambio significativo en el estilo de Bourgeon. *El Sortilegio de las Brumas* está dibujado según los cánones de *Los Pasajeros del Viento:* dibujo claro, pocas superficies negras y ausencia de tramas para así potenciar el papel del color. Pero a medida que la serie avanza, el dibujo se oscurece, el trazo se vuelve más fino y aumenta el detallismo en los objetos y los rostros. No es que el color pierda importancia, sino que pierde el protagonismo absoluto. El autor se convierte en un miniaturista. A la importancia de los objetos, las ropas, los tocados, los capiteles románicos..., se corresponde la importancia de los rasgos, de las caras gastadas de los personajes.

Si al final me preguntó: ¿Qué es *Los Compañeros del Crepusculo*? ¿Una serie de comic histórico? ¿Una serie de fantasía heróica? ¿Una reivindicación de la cultura primigenia de los celtas, al estilo de *Bran Ruz* de Auclair? La imagen que me viene a la mente es la de una miniatura medieval, una filigrana ornamental que reune muchos géneros, varios estilos artisticos e incluso algunas zonas a medio hacer, pero en el fondo, una miniatura de gran valor.

■ **Josep Rom**

Marieta, la protagonista de *Los Compañeros del Crepusculo.*



ARKHAM ASYLUM

Con el subtitulo *A serious house on serious earth* Grant Morrison y Dave Mc Kean ofrecen al lector atrevido un viaje por los corredores de la más infame institución psiquiátrica del universo D.C., un tratamiento de shock que no le dejará impasible.

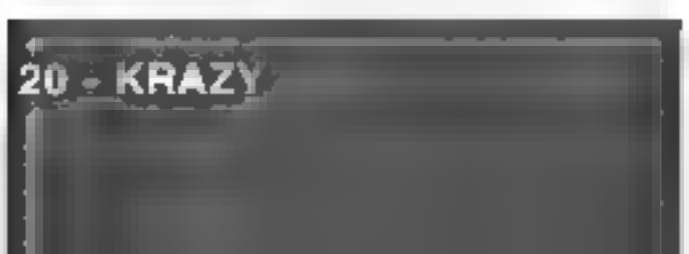
En 1989, la editorial norteamericana publicó *Arkham Asylum*, un volumen de 24 95 dólares en edición de gran lujo escrito por Grant Morrison e ilustrado por Dave McKean, conteniendo una atrevidísima producción tanto en el plano narrativo como en el gráfico.

La obra ha sido definida como *un terrible viaje por el interior de la locura y la obsesión* y narra el internamiento de Batman por los pasillos y celdas del asilo para enfermos criminales del doctor Amadeus Arkham, en el que los enemigos del Señor de la Noche han sido tradicionalmente encerrados tras ser derrotados en combate Lo que parece un prestigioso centro de rehabilitación mental deviene un infierno a consecuencia del conjuro que el mismo doctor mentor del asilo hizo tiempo atrás, —al descubrir que el objeto que motivaba la locura de su madre era un murciélago—, y que es descubierta por el doctor Cavendish, quien decide organizar la revuelta y amotinamiento de los reclusos con el fin de ejecutar al justiciero Por su condición de criminal más carismát co del Universo D C. será el Joker quien se torne adalid del motín, organizando una suerte de montería en la que el cruzado enmascarado deberá pagar cara la supervivencia ..

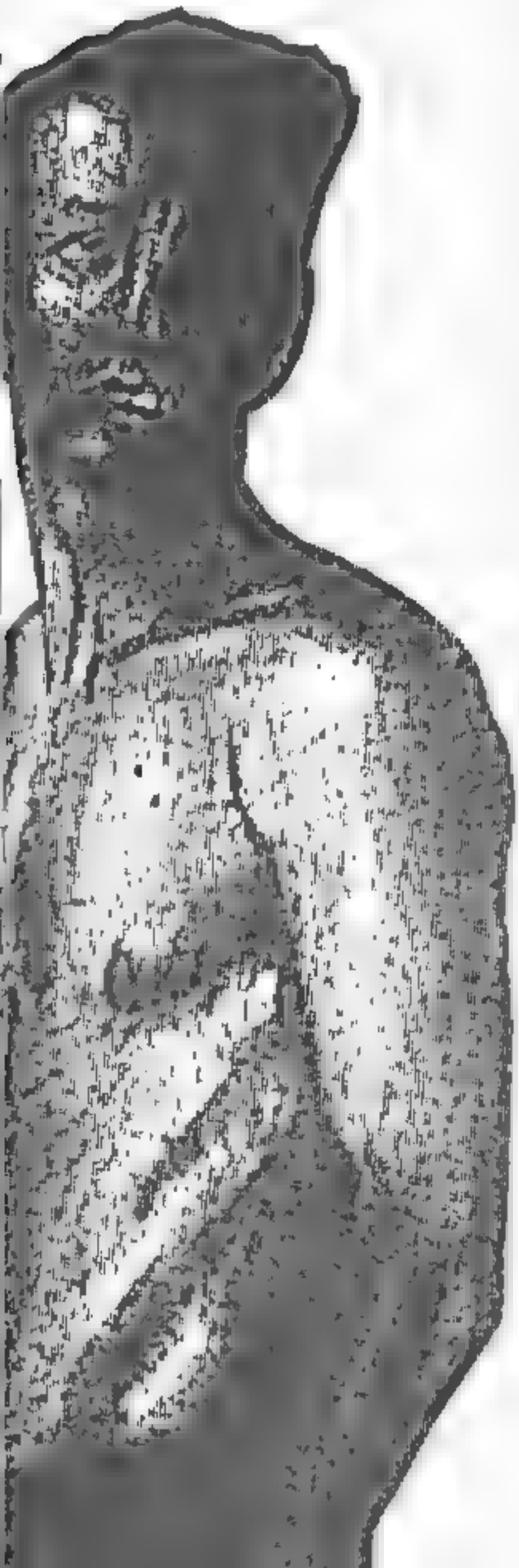
El relato de Morrison se nutre de todas aquellas tendencias que en la literatura de terror han sido de su agrado. Amén de las explícitas citas a Lewis Carroll y la inevitable referencia a Lovecraft, *Arkham Asylum* bebe tanto de la literatura macabra tradicional Walter de la Mare, Poe, Ambrose Bierce, Thomas Burke, como de los influjos del más célebre escritor contemporáneo de horror Clive Barker, creando una amalgama de tópicas —sin el mínimo sentido peyorativo— situaciones que extrapolan el género de superhéroes por los recovecos de la narrat va de horror, división instituciones psiquiátricas

No debemos olvidar tampoco, el hecho innegable de que Morrison ha indagado en las ya clásicas lecturas desmitificadoras de Batman, profundizando en algunos casos, desmintiendo en otros, adoptado en todo caso, un elevado numero de referencias. De hecho, obsevamos en *Arkham Asylum* la secesión de dos historias totalmente diferenciadas una, en la que se manifiesta el entronque con la tradición gótica y romántica del terror, relata la ominosa experiencia vital del doctor Arkham. Tras una adolescencia marcada por la locura de su madre, Amadeus Arkham dedica su juventud al estudio de las disciplinas psiquiátricas, sus conexiones con el mundo de los criminales dementes le llevan a especializarse en el tratamiento de estos, a los que el método tradicional no aleja del asesinato La matanza de su familia a manos del terrorífico Mad Dog, uno de los asesinos tratados por él anteriormente, opera en Arkham como el catalizador de la locura que lleva inoculada La creación del Arkham Asylum y la posterior venganza, mediante un espantoso procedimiento, lanzará al doctor, inevitablemente ya, por los senderos de la locura, delirios místicos, voces susurrantes, celdas desocupadas emitiendo sonidos, cerraduras sangrantes, y cada vez más demenciales paseos por los corredores, constituirán la rutina de Arkham, que sólo conocerá descanso después de la finalización de hechizo shamanístico destinado a la erradicación de la causa directa de la enfermedad de su madre: un murciélago. Un relato, como decía, continente de uno de los temas más recurridos por la narrativa tradicional del horror: la locura como herencia ancestral —recordemos *Las Ratas en las Paredes*, de H P. Lovecraft, o *El Péndulo de la Muerte*, en versión cinematográfica de Roger Corman, cuyo argumento superaba, con mucho, al relato homónimo de Poe

La otra historia, acontecida como consecuencia directa de la anterior, puede resumirse de la siguiente forma: uno de los doctores de la institución fundada por Arkham, tras descubrir el hechizo mencionado, enloquece y decide llevar a buen término los esfuerzos de este, propiciando una revuelta de enfermos que requerirán la presencia de Batman, razón última de su encierro, para satisfacer su sed de venganza, Batman se introducirá en la tierra de nadie que separa los campos de la razón y la locura, iniciando una terrible excursión por los corredores que enloquecieron a más de un hombre El Señor de la Noche es consciente de lo que puede ocurrirle, sus palabras son suficiente-

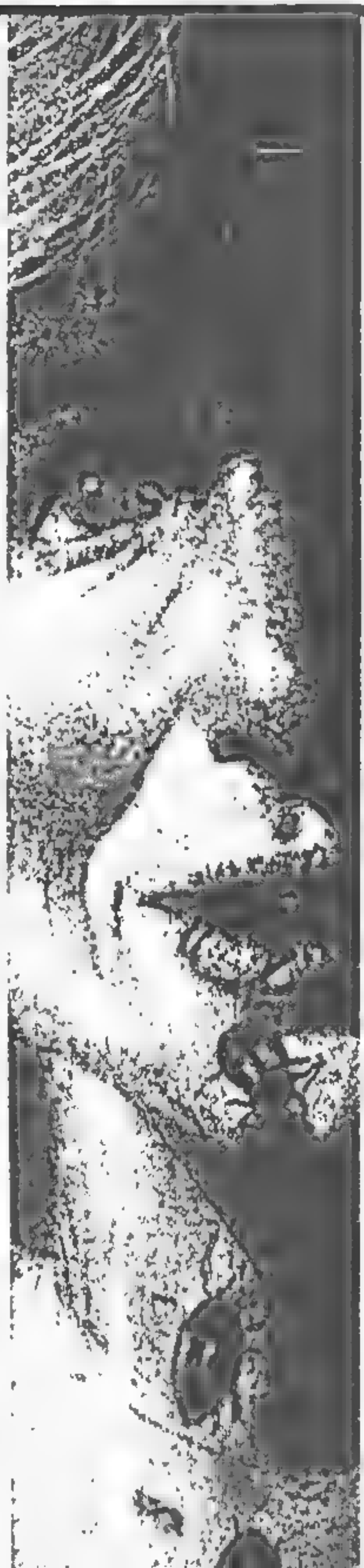


mente explícitas: *Tengo miedo de que cuando entre en Arkham y las puertas se cierren tras de mí, sea simplemente como entrar en casa*; en efecto, Batman deberá asumir un doble reto: la lucha contra la locura que impregna las paredes del asilo, y contra sus enemigos conjurados; que tienen todas las facilidades para ganar, por actuar en su propio territorio. Entre las actitudes de los amotinados, destaca, como no, la del Joker, que manifiesta su deseo de destruir al justiciero no físicamente, sino atacando justo allí donde más daño puede hacerle: en la psique. Es en este fragmento de la obra, donde se hallan todas las reminiscencias a las propuestas previas de autores como Miller, Moore y Starlin, centradas en la vivisección del personaje del Cruzado Enmascarado. Si *Dark Knight*, *The Killing Joke* y *The Cult* profundizaban en facetas tan poco airea-das como su enfermiza obsesión anticriminal, el paroxismo de su crueldad, y la posibilidad del héroe de perder su envoltura heróica y sus atributos humanos, *Arkham Asylum* se me antoja como el paso definitivo en la desintegración del personaje, que se debate constantemente entre ambos lados de la delgada línea fronteriza divisoria de la salud y la enfermedad mental. De hecho, su mente se revela como enferma y débil, incapaz incluso de soportar un sencillo test de asociación de ideas que él mismo ha definido como «sólo palabras», provocando la satisfacción del Joker al comprobar que las previstas disfunciones mentales de Batman se manifiestan en su total magnitud. El interés del citado personaje —y por extensión, el de Grant Morrison—, reside en confirmar la teoría de la demencia del héroe y de que el hecho de su elección de dirigirse hacia el terreno del bien es puramente circunstancial. Resulta esclarecedora, en este sentido, la invitación que el Joker hace a Batman a unirse con el colectivo amotinado cuando lo estime necesario, mostrada en las viñetas finales de *Arkham Asylum*, y que podría verse como una contrapropuesta a la realizada por el hombre murciélago en las últimas páginas de *The Killing Joke*.



Reminiscente es también la desorbitada violencia mostrada por el justiciero a lo largo de la obra. Si ya en *Dark Knight* observábamos métodos contundentes en la lucha contra el crimen —no olvidemos las viñetas en las que Batman tortura a unos criminales—, el texto de Morrison pone de manifiesto una metodología decididamente escandalosa. Un superhéroe arrojando a un inválido por las escaleras, rompiendo una pierna a un ser infinitamente inferior en fuerza o llegando incluso a autoinmolarse para alejar el espectro de la pérdida de la razón, no son propuestas habituales en el género superheroico, y creo que en este caso reivindican la voluntad definitivamente rompedora del trabajo del autor británico.

El último paralelismo interesante con la anterior obra del personaje y la que aquí se analiza, reside en



las páginas de *The Cult* el héroe al borde de la destrucción. El climax de este proceso de produce en el enfrentamiento entre Batman y Cavendish, en el que sólo la afortunada intervención de la doctora Adams evitará la muerte del hombre murciélago. El hecho de ver a Batman en situación comprometida no es tan novedoso como el de ver que su agresor se trata de un ser humano corriente, sin poderes místicos como en el caso del d ácono Blackfire. Otro factor de novedad introducido en esta propuesta, es la presentación del azar como elemento decisivo en la supervivencia de quien ha sabido enfrentarse en sucesivas ocasiones contra enemigos a los que ha vencido con facilidad. Ambos recursos' intervención de la doctora Adams, e intervención del azar en la salvación de Batman, nos hacen pensar en que el mito del hombre murciélago queda para siempre destruido y que este ya no volverá a ser el mismo tras su periplo en el asilo del doctor Arkham. Morrison también ofrece una revisión en el carácter del Joker. Frente a la locura injustificada o el simple sadismo del que el personaje hace gala en *Dark Knight*, o la perversidad nihilista como consecuenc a de su vida anterior mostrada en *The Killing Joke*, el Joker de Morrison presenta una degeneración mental sobre la que se baraja la interesante teoría de que esta locura no es sino, una modificación de la percepción sensorial, un nuevo nivel de la inteligencia humana más allá de todo tratamiento —las conexiones con el relato lovecraft ano *From Beyond* son evidentes—. Especial hincapié se hace en la posible relación homosexual frustrada entre el Joker y Batman, cuestión que ha indignado sobremanera a la crítica norteamericana —véase *Amazing Heroes nº 175*—, y que en esta ocasión se concreta en una tímida agresión sexual propiciada por el payaso loco a Batman en las primeras páginas de la obra. Al margen de elucubraciones tan características del puritanismo americano, convendría destacar esta cuest ón como un camino abierto frente al pos ble estancamiento de los pretextos argumentales de la tan prolongada relación entre ambos personajes.

Un protagonista de capital importancia en el desarrollo de la trama de *Arkham Asylum* por su actuación resolutiva en la suerte final de Batman, es Two-Face, el cual ha recibido un extraño tratamiento que no le ha sido de excesiva ayuda. su falta de iniciativa, la dificultad para tomar decisiones, han sido paulatinamente subsanadas con la utilización de métodos de azar mucho más complejos que su tradicional moneda de plata, el dado, el tarot y el I-Ching, son usados por los doctores para introducir a Harvey Dent en un mundo de infinitas posibilidades. La misma necesidad de Batman, le llevará a destruir el prometedor trabajo de la doctora Adams en aras de su propia salvación.

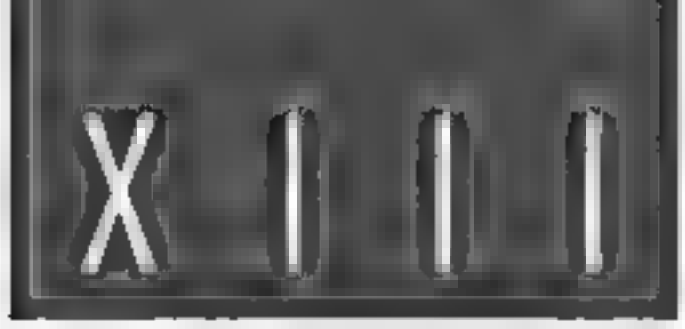
Llegados a este punto, tras el repaso realizado a la etapa de contenido del magistral trabajo de Grant Morrison, no estaría de más exponer un sucinto comentario sobre aquellos aspectos característicos de la puesta en imágenes de *Arkham Asylum*. Observando el resultado del quehacer de Dave McKean, me permito trasladarme a tiempos pretéritos e indagar en la obra que supuso la sistematización del arte de vanguardia. *La Deshumanización del Arte*, (1925) de Ortega y Gasset. En efecto, el artista británico, cuyas anteriores propuestas, especialmente *Violent Cases* y *Black Orchid*, destacaban ya por el talante innovador y vanguardista, parece seguir en la obra que nos ocupa las teorías orteguianas para conseguir el espíritu que considera el goce estético como consecuencia directa de una deformación —o mejor, una reformación— de la realidad, de una concepción nueva de lo real partiendo de modelos descompuestos. La plasmación del arte pictórico de McKean hace pensar que estamos ante un prodigioso y extraordinario artista, conocedor a fondo del expresionismo, surrealismo y las técnicas de «collage» más vanguardistas. La técnica expresionista con la que el pintor impregna la mayoría de cuadros/viñeta de su obra trata de subrayar aquellos caracteres expresivos en la búsqueda de sentido interno de los personajes. Prescindiendo de la forma concreta, se busca una mayor profundidad emocional. Así, la difuminación que siempre parece afectar a las apariciones de Batman, o la cara completamente desfigurada del Joker, indagan en sus respectivas personalidades, la desordenada del payaso loco o la ambigua y obscura del hombre murciélago; asimismo, es notable la capacidad demostrada por el ilustrador para adecuar pictóricamente el marco al personaje que en él se halla. Lo que en cualquier artista mediocre se limitaría a un mero icono representativo de la realidad, McKean lo convierte en un bello

ejercicio plástico que expone en cada viñeta un espacio tridimensional y definidor de los personajes. La aparición de los protagonistas secundarios, paralelamente al hecho de ser determinantes para la evolución/involución de Batman, propician los momentos de mayor belleza de la obra, véase como ejemplo, la fugaz intervención de Zeus, el mesías eléctrico, en la que el color azul inunda la página, o la aparición de Clayface, que extiende su suciedad y podredumbre más allá de los límites de su cuerpo, y a estos ejemplos me remito para defender la teoría de que en la pintura practicada por McKean en *Arkham Asylum*, los personajes definen el espacio y no viceversa, como supondría el seguir los dogmas habituales. El collage es otro de los recursos vanguardistas del artista británico, en este caso, el procedimiento obedece más al lujo embellecedor que al elemento narrativo. Los relojes —que de alguna forma McKean relaciona con la locura, tal vez por el paralelismo entre el complejo mecanismo de relojería y el complicaco proceso neurológico— están presentes en el segundo plano de algunas páginas, y al final de la obra hallamos un anexo con fichas de personajes realizadas también bajo el signo del «collage». Sin embargo, debemos reconocer, que estos elementos, por heteredoxos y bellos que resulten, no dejan de tener un carácter superfluo.

Al margen de tendencias concretas, Dave McKean presenta de nuevo, un interesante planteamiento: el color utilizado como recurso dramático. En el exterior del asilo, durante la conversación entre Batman y Gordon, observamos la ausencia de la gama cromática; los tonos grises del lápiz nos indican la austeridad reinante en el mundo de la razón. El color irrumpe en las páginas que escenifican el diario de Arkham —no olvidemos que está loco—, y en aquellas viñetas que transcurren en el interior de la institución, para volver al blanco y negro en las ilustraciones que muestran a Batman abandonando el manicomio tras su liberación. Esta asociación del tono gris con la razón y del color con los dominios de la locura, es un recurso estético que parece indicar a los artífices de la obra como interesados en destacar lo que de bello encierra la demencia.

Como colofón de este comentario, que sin duda podría ser completado con extractos de lecturas posteriores, me gustaría insistir en aquello que más se aprecia en la lectura del volumen: la evidencia de que existe un nuevo género, híbrido de diferentes tendencias, que toma cuerpo definido en este *Arkham Asylum*, y que, agazapado en la sombra, espera manifestarse para atacar de pleno al habitualmente estéril panorama del comic norteamericano.

■ **Jordi Sánchez**



XIII

LA HISTORIA DE SIEMPRE

¿Qué se puede decir de algo que se conoce desde siempre, pero que lo lees por enésima vez como si fuera nuevo? O que te gusta o que estás hasta las narices; depende de cada uno y de su aguante. Yo tengo mucho y sólo pido que me lo cuenten bien. Me da lo mismo sabérmelo ya. Y es que, en el fondo, no me lo sé. Me explico. Estoy hablando de historias con el mismo tema, la misma idea, o el mismo argumento base. Lo importante en una historia es cómo se cuenta y todo lo que conlleva esto. Hay una anécdota que yo achaco a Menéndez Pidal y en la que ofrecía a un alumno una idea estupenda para escribir la mejor de las novelas y revelaba dicha idea diciendo *chico conoce chica*.

El caso que nos ocupa es el de *XIII*, la historia de un señor amnésico que intenta descubrir su identidad mientras es perseguido por un montón de enemigos desconocidos. La idea debe remontarse a la era de las cavernas, pero se ha llegado a acusar a Van Hamme, el guionista, de haberla plagiado de un libro de Ludlum. Una estupidez como pocas. Vengo viendo variantes de esta misma historia desde que sostenía sólo el biberón, y para ello no he necesitado al Sr. Ludlum. Hasta yo mismo tengo un guión sobre el tema pensado hace unos diez años. Ya saben, el pasado es algo que nos escama a todos, y dicen que más cuantos más años tienes.

No necesito mucho para que me guste un tebeo. Sólo necesito que esté pensado, bien escrito, sin demasiadas tonterías, y no suelen irritarme los excesos cuando vienen a cuento o no molestan. También me gusta que las obras sean frescas y me sorprendan continuamente con alguna que otra vuelta de tuerca apretada en su momento. Lo del buen dibujo me es opcional, pero si lo hay pues mejor que mejor. El truco para que *XIII* funcione pese a ser un tema tan sobado es porque está hecho inteligentemente, planteando con mucha simplicidad, que no simpleza, las muchas vueltas de tuerca que se dan al largo tornillo del amnésico que busca su identidad.

El tornillo resulta sorprendentemente nuevecito al prescindir de referencias y enfocar la historia ingenuamente, como si fuera la primera vez que se cuenta, haciendo borrón y cuenta nueva de las anteriores variantes sobre el tema, pese a las múltiples referencias cinematográficas que pueden encontrarse tanto en guión como en dibujo. El guionista no deja nada al azar y se limita a agitar los cabos sueltos como si fueran chorizos para que el lector los muerda y luego descubra que son sucedáneos. De hecho la maldad de Van Hamme es tanta que ni siquiera Vance, el dibujante, sabe de qué va la guerra más allá de las pocas páginas de ventaja que le proporciona cada entrega de guión.

Ante tal falta de información para adelantarse a los acontecimientos, Vance dibuja con corrección, en ocasiones cansina, sólo lo necesario para que podamos sorprendernos más adelante revelando falsos su anterior identidad o bando en el que militaba, ya que no hay ideas preconcebidas a la hora de diseñarlos. Del mismo modo, hay pocos elementos en fondos y objetos que sirvan como pistas sobre lo que sucede. Son funcionales y, curiosamente, carentes de perspectiva (intencionalmente, claro), siendo realizados siempre en una toma extremadamente frontal que, sin embargo, nunca elimina la profundidad

de campo, quizá gracias a un color correcto y efectivo, que no espectacular.

Los rumores apuntan comprensiblemente a que la serie tendrá trece álbumes, pero puede tener veinte o treinta. Se acabará en el momento que el protagonista sepa quién es. Más de uno temió que el suspense se acabara en el quinto volumen, al revelarse de una vez por todas que XIII era Jason Fly. Pero no. Se acababa la intriga para apoderarse de la presidencia del país (un Estados Unidos ficticio), pero no se descubría al número 1 de la intriga, del mismo modo que quedaban bastantes cabos sueltos por resolver. En *El dossier Jason Fly*, lógicamente, se retoman algunos de los cabos sueltos, mientras el protagonista intenta averiguar quién era Jason Fly, o sea él mismo, ya que sólo dispone de un informe de su pasado y, además, está incompleto. Una sutil estratagema para continuar la serie unos cuantos álbumes más y partiendo otra vez desde el principio como si no hubiera averiguado nada en los cinco anteriores, cosa que, por otro lado, es la más cruda de las verdades.

Lo más divertido es que cuando XIII, o sea Jason Fly, descubra cuál es el pasado de Jason Fly, y quién era Jason Fly, tendrá que descubrir quién es Jason Fly ahora y qué va a ser de Jason Fly en el futuro y si quiere seguir siendo Jason Fly, porque, por lo que sabemos, pudo ser tanto un cerdo de mucho cuidado como la identidad secreta del Papa. O sea, que o mucho me temo que siempre estaremos como al principio del primer álbum. Diabólico este Van Hamme cuando se lo propone y se dedica a proporcionarnos pescadillas que se muerden la cola.

Porque, repito, el gran truco, el gran defecto, la gran virtud, de todos los guiones de Vance es que utiliza recursos clásicos (léase conocidos, pero no viejos) para contar una historia clásica (léase conocida pero no vieja) con toda la sencillez del mundo y cuyo principal recurso se basa en escamotearnos continuamente el final y apuntar a que cualquier final puede ser posible, para luego gratificarnos con el único final posible. Aquel que anticipábamos desde un principio y que olvidamos a medida que nos sumergíamos en la trama. En otras palabras, ¿quién está totalmente seguro, a pesar de que nos lo han dicho, de que Jason Fly es la *auténtica* identidad de XIII?

■ **Lorenzo Díaz.**

ARTICULO

ALBERT UDERZO

YA NO QUEDA POCION MAGICA

Albert Uderzo, con su fisonomía de centurión algo rebajada por la mirada tranquila de sus héroes de Armórica, vino al mundo con un dedo más en la mano, y, como medida compensatoria, con ese sentido de más que algunos pronuncian «talento». Es difícil deslindar su trayectoria profesional de su colaboración con el patriarca de los guionistas franco-belgas René Goscinny, pues ha sido durante este connubio de veinte años cuando ha desarrollado sus capacidades de autodidacta hasta niveles de autoexigencia poco comunes. A pesar de que *Astérix* ensombrece de esta manera su producción anterior o lateral, lo cierto es que hace poco se ha levantado la veda de la revisión de estos materiales, y en concreto *Dargaud* está editando en España los trabajos primerizos con Charlier y los primeros tanteos con Goscinny. A su vez, el Saló de Barcelona de este año le dedica un homenaje que, sin duda, no deja de tener algo de ceremonia nostálgica hacia aquellos años en que la pequeña aldea gala no estaba aún ocupada o desbordada por películas *collage* (caso de *El golpe de Menhir*, suma de *El Combate de los Jefes y El Adivino*), historias *canibalistas* en las que el lector se introduce como un héroe artificial, y flecos y derivados de toda especie. Son por tanto, los episodios correspondientes a la concreta *serie* Astérix (de difícil prolongación tras la muerte en 1978 de Goscinny y el agotamiento de la temática principal), los que mejor pueden informarnos del desarrollo artesanal de Uderzo, que es fácil perseguir en al menos tres períodos.

¿Quién es el gordo?

Antes de pasar a ese riesgo, no está de más recordar el *croquis* general de la serie ideada por Goscinny: Una aldea de irreductibles galos, a costa de una poción mágica, resiste y humilla ininterrumpidamente al invasor, romano, representado por un Julio César emblemático, que parece tener más prerrogativas de emperador que de general, y al que no parecen afectar ni el tiempo ni los problemas; situación que se repite también el el pequeño pueblo donde las dimensiones espacio-temporales dan la impresión de haber sido abolidas, al obedecer a un mecanismo circular de aventuras, que se inician inevitablemente en una mañana pacífica y culminan en un banquete popular y nocturno, del que casi siempre se dispensa al poeta de la tribu. El pequeño guerrero Astérix, paradigma de la astucia, y el pequeño comerciante —y sin embargo descomunal— Obélix, prototipo de la fuerza, protagonizan estas peripecias, actividades casi siempre por los motores del secuestro, el honor vulnerado, el gesto de amistad o la búsqueda de un elemento necesario para la poción provocadora de fuerza sobrehumana La intencionalidad que rellena este sistema es, por una parte, satirizar la realidad contemporánea, conducida por una singular acronía: modismos, modas y circunstancias sociopolíticas de la actualidad europea son trasladados al pasado, y por otra —la que desde luego más ha envejecido—, satisfacer la memoria colectiva de los «galos», reteniendo las reminiscencias —sobre todo en 1959, fecha del inicio de la serie— de la hoguera de la Francia ocupada, la Resistencia y la recuperación degaullana del orgullo nacional De la primera propuesta se benefician episodios de la talla de *Astérix Legionario* (sátira militar) u *Obélix y compañía* (sátira de la sociedad de consumo), de la segunda se nutre el esqueleto básico de las tramas, aunque a veces provoque algunos excesos en la superficie, «acertados» como el gag mediante el cual Obélix es la causa de la erosión nasal de la Esfinge de Gizéh en *Astérix y Cleopatra*, y decididamente disparatados como cuando Astérix se arropa con la simbología de la Estatua de la Libertad o del Mesías en *La gran travesía* y *La Odisea de Astérix* Con frecuencia, no obstante la exageración está bien instalada en el relato, y podemos hacernos cómplices de las victorias que los galos consiguen sobre César (*El Escudo Arverno*, *Astérix en Bélgica*), o creer, sin más, que tan fatal enemigo pueda convertirse en un *Deus ex machina* protector que acaba por resolverles los problemas, y que en su defecto, la mítica reina del Nilo le sustituya en esta función en *Astérix y Cleopatra* y *El hijo de Astérix* (tan empecinada humillación quizá haya conseguido que los romanos jamás piensen en celebrar los centenarios de sus conquistas)

En la situación de acronía, de corrosiva extrapolación, que hemos mencionado antes, a veces pueden darse curiosos ejemplos contrapuestos en episodios muy separados en el tiempo *real* en que se pro-

duce la serie, como reflejo de los cambios históricos de los ultimos años, y así, *Astérix y los Godos* (1963) está imbuido de las consignas de la *guerra fria*, segun las cuales la división alemana es una garantia de paz; sin embargo, la más cercana *La Gran Zanja* (1980) parece una profecia del reciente derribo del muro de Berlín

A pesar de todas estas consideraciones más o menos inservibles, el éxito de estos personajes es notorio, gracias a la sutil creación de unas psicologias y a la viveza de sus dialogos (que exigen del lector una respuesta intelectual, por lo que la reducción cinematográfica a «pelicula para niños» sigue siendo decepcionante) por parte de René Astérix, y del concienzudo esfuerzo por representarlos, por parte de Albert Obélix.

La línea de Uderzo

Tal como avisaba, podemos descubrir (o inventar) tres etapas en *Astérix* una *primitiva*, que se corresponde con cierta tosquedad en el guión y en el trazo, y domina los primeros cinco años (1959-1964), otra *clásica*, de mayor comodidad y progresiva complejidad en la trama y en el dibujo, que ocupa los diez años siguientes, y una ultima que, en cierto modo *barroca*, acaba conformándose con un despliegue de excesos y pobreza de contenidos. resintiendose de la pérdida de Goszinny a finales de los setenta

El dibujo de Uderzo, a medio camino entre el «realismo» y la caricatura, y cuya habilidad reside en la combinación de ambas posibili-

dades (los personajes nunca son demasiado deformes ni demasiado idealizados) expresa —como es lógico— gráficamente esta ascensión y «caída»

En *Astérix el Galo*, la primera aventura, la sencillez del dibujo, que exhibe la mínima documentación con que puede contar una serie que busca, como otras, fortuna en la revista *Pilote*, nos presenta un Obélix con una factura más realista de la que vestirá más adelante (incluso con cierto aire a Philippe Noiret), y un Astérix con unas facciones más recias, acorde con un comportamieno menos reflexivo del que se nos acostumbrará. La diferencia de altura es muy notable. En las siguientes peripecias, Obélix se acerca más a la caricatura y al nivel de Astérix; y a partir de *La vuelta a la Galia*, se suma a la pareja el perrito Idéafix, que más que un Miloú, es un tierno y gracioso contrapunto a la estentórea personalidad de Obélix, aunque no pase de ser un adorno, un ribete La etapa clásica de la serie que podrá iniciarse con ese título, si no tuviera en el siguiente uno tan paradigmático como *Astérix y Cleopatra* (1965), progresa en un afilado virtuosismo, tanto en la flexibilidad del dibujo —siempre perfectamente acabado— como en la recreación del urbanismo de la época. Poco a poco Uderzo abandona las restricciones de los primeros balbuceos de la serie, y va ensanchando las viñetas (antes regulares, de discreto tamaño donde ocultar las carencias) y demostrando un dominio en los planos generales y en la profundidad de campo, sin riesgos aparentes. Las correspondientes a álbumes como *Astérix Legionario, Astérix y el Caldero, La Residencia de los Dioses, y Los Laureles de César*, proyectan —en este sentido— una serenidad «clasica» y satisfacen buenamente el deseo de representarnos los interiores y exteriores de la Roma de la República, gracias a una esmerada documentación. Desarrolla también Uderzo la alquimia para transmitirnos luz en vez de color, y consigue algunos milagros en el tratamiento del mediodia y de la noche. Es a partir, no obstante, de estos episodios de donde emerge un prurito insatisfecho barroco en *Obélix y compañia* (1976), pero que refractará tras él en propuestas más inferiores. En esta aventura, Obélix ha ido separándose nuevamente del pequeño guerrero en altura, conforme ha ido cobrando mayor complejidad de la meramente atribuida a un «augusto», y le ha robado en este momento el protagonismo. ¿Qué ha pasado con Astérix? Sencillamente ha encajado mal la estilización: su rostro, que ha ido transfigurándose de la rusticidad del principio a la virilidad de los mejores libros, se ha idealizado, se ha endulzado de tal modo que no nos sorprende que, en más de un primer plano, nos parezca estar viendo al perrito Idéafix (la vez se deba a una política de acercamiento de la empresa hacia un publico más joven). El jefe Abraracúrcix, en cambio, ha derivado en el feismo, como puede comprobarse en alguna viñeta de *El Regalo del César*. Estos violentos contrastes, reflejos a su vez de las nuevas preferencias que marcan los guiones, alumbran una etapa, en cuanto quede huérfana de Goscinny, acaba por perder los papeles (del guión): Abundarán entonces los juegos de palabras, los *remakes* y referencas a anteriores éxitos, las aventuras bizantinas de adornos varios y vertiginosos cambios de escenario, ruido en fin —a veces bien provocado como en *La Odisea de Astérix*— que intenta amortiguar la evidencia de que Uderzo no es Goscinny. Tal inevitable decadencia encuentra un oportuno dique en la ultima escaramuza, *Cómo Obélix se Cayó en la Marmita del Druida Cuando era Pequeño*, que supone una inmersión en el pasado (la recuperación de un breve guión de Goscinny de 1965) y, a su vez, rienda suelta a la dulcificación, al tratar una aventura de la infancia de los heroes. La presentación de ésta, fiel a las reglas establecidas en los cuentos ilustrados para niños (amplias superficies, dibujos liberados de las viñetas, tonos suaves, empleo de acuarelas o tintas muy diluidas, texto breve...) podria suponer un tierno epilogo, una carta reencontrada del pasado (porque a ti y a mi nos parece ya haber visto aprovechado ese texto hace mucho tiempo, en alguna parte...), y que pusiera broche a uno de los clásicos más influyentes del comic europeo Quizás no deberian estirar más a estos ídolos de papel. ¡Pero estos comerciantes están locos! ■ **Alfredo Arias**

PASQUAL FERRY

UN HOMBRE DEL CREPUSCULO

Cuando se habla de Pasqual Ferry a menudo se le incluye en lo que se ha llamado la nueva generación de artistas españoles, los «jóvenes dibujantes», en los cuales se engloba prácticamente a todos los que han publicado alguna historieta en las revistas de Toutain, Norma o La Cupula en los últimos cinco o seis años. Creo que en el caso de Pasqual está bastante lejos de la realidad. Basta con analizar en *Crepúsculo* el manejo de las elipsis, la narrativa, la creación y profundidad de los personajes y la propia estructura del guión enrevesado pero coherente al mismo tiempo, para darse cuenta de que no pertenece a un autor novel.

En *Crepúsculo* está reflejada la propia carrera de Pasqual. Si se conocen sus antecedentes con propiedad, podemos ver a través de la obra los pasos de un autor en busca de un resumen de su trayector a anterior, no los esbozos que suelen encontrarse en el trabajo de un autor novel

En primer lugar, el protagonista de la obra es un escritor, un autor como Pasqual. Este autor ha tenido en su niñez, en su periodo de aprendizaje un mentor, un tutor que le ha ido abriendo las puertas del conocimiento. En el caso de Miller es Tio Lone y en el caso de Pasqual sería el dibujante Albert Rué, de quien aprendió el oficio y que incluso llegó a hacerle enfrentarse consigo mismo para que eligiese si el futuro de su vida seria ser dibujante o ser un desgraciado.

La propia trayectoria de Miller, un escritor fracasado a quien nadie hace caso, puede compararse también con la de un Pasqual Ferry que va pasando de revista en revista, de editorial en editorial y viendo como todos los proyectos en los que se embarca se hunden, *Rambla*, *Madriz*, *Mas Madera*, *H Dios O*, y como se ve abocado a realizar trabajos de encargo en condiciones prácticamente infrahumanas y con la ayuda de sus amiguetes como en el caso de *Dungeons & Dragons* para Forum. Por lo tanto, Pasqual no es un dibujante que haya aparecido en el mercado de la noche a la mañana, sino que ha pasado por toda una serie de vicisitudes que le han hecho convertirse a todas luces en un profesional como demuestra en *Crepusculo*

En medio de todo esto una continua preocupación vital, una continua desazón que también se pone de manifiesto en la obra. Mientras sobre M ller actua una atmósfera opresiva llena de misterios y de ocultas fuerzas que le mueven a actuar de una forma u otra podemos encontrar en Pasqual (y en cualquier dibujante que lucha por prosperar en el mundo del comic en España) una continua preocupación sobre si realmente esto de hacer tebeos sirve para algo, si existe un futuro en toda esta historia. *Sobre todo no abandonar el sentido de la ilusión, luchar con cariño y creer en si mismo. El tebeo es una inversión en la que se arriesga mucho pero que, tarde o temprano, da resultado*, son palabras del propio Pasqual refiriéndose a su trabajo.

Ferry no es un autor criptico ni está encerrado en si mismo, sus temas de trabajo son populares: la fantasia, el terror con ciertos atisbos de serie negra. Le gusta entretener a sus lectores, cautivarlos, llevarles de la mano a terrenos inquietantes, que busquen continuamente respuestas de la primera a la última página para encontrarse al final con elementos con los que no han contado. Pienso que en muchos casos, si no en la mayoría, se ha perdido el suspense, los guiones son muy obvios, muy manidos o excesivamente frios y «modernos». Como lector, me encanta no saber qué va a ocurrir cuando pase la página, con qué nuevo acontecimiento me voy a encontrar y, a mi juicio eso lo consigue *Crepusculo*.

Toda la simbologia que contiene *Crepúsculo*, el viaje iniciático, la muerte del pasado como medio de resurrección hacia un futuro mejor, el potente influjo del subconsciente sobre el consciente, la crueldad del fuerte sobre el débil son producto de una potente experiencia vital La experiencia pertenece a unos pocos, a los que eligen el trabajo

creativo sobre el productivo. Los hombres del Crepusculo son algo especial en la naturaleza humana Siguiendo el juego de las comparaciones, son los autores, los que tienen la urgente necesidad de sentirse narradores de historias, creadores de personajes y situaciones, y una de las caracteristicas de Pasqual es la de ser, a su modo, un hombre del *Crepusculo*

■ **Ricardo Benitez**

EL CREPUSCULO DE PASQUAL FERRY

Crepúsculo de Pascual Ferry es una obra alabada y aplaudida hasta la saciedad. Francamente, considero que todo premio y alabanza que reciba el dibujo de Ferry es de por sí justificado y merecido. Es un dibujante que evoluciona y mejora por páginas y su grafismo siempre reserva sorpresas. Lástima que no pueda decirse lo mismo de sus historias, pues si sus argumentos son atractivos, también es verdad que resulta ser un guionista mediocre y un pésimo escritor.

Un guion es algo con un principio, un desarrollo y un fin. Puedes cambiar el orden, puedes retorcerlo, puedes invertirlo, puedes modificar uno o dos de ellos, pero siempre, siempre, tendrás un principio, un desarrollo y un fin. Si dices claramente que un personaje cojea, a la semana tiene que seguir cojeando, a no ser que algo haya cambiado en su vida y lo especifiques claramente, Miller, protagonista de *Crepusculo*, desconoce esa implacable lógica temporal, y es una persona distinta a cada capítulo de *Crepusculo*

En el primero es un individuo gris y corriente que se ve metido en un suceso extraño con un ilustrador de relatos. En el segundo resulta que en su vida hubo un suceso extraño relacionado también con la pintura, lo cual incapacita al personaje para comportarse como lo hizo ante la situación del capitulo anterior. En el tercero resulta que Miller vio más sucesos extraños cuando era pequeñito y que es alguien diferente a los demás y todo el mundo se lo nota, aunque no sabemos en qué ni porqué. Tambien descubrimos que Miller tiene poderes sobrehumanos que, dirase (aunque no es seguro), utiliza aquí por primera vez Todo esto impide que su comportamiento haya sido el de los capitulos anteriores y casi, casi, en los futuros. Luego la cosa deriva en que unos personajes se engañen a otros y en decir que todo el mundo miente y avanzar la trama, que no la acción, más bien poco En el epilogo se nos dice que, además de todo lo que sabemos, Miller renacerá porque está destinado a ello y todo ha sido un plan para que muera y renazca porque va a ser el más importante de la gente del crepusculo, organización secreta dividida en dos bandos rivales y de difusa existencia dentro de la trama Todo ello contado, que no narrado o mostrado de forma enigmática y con sanas intenciones «trascendentales» Los monólogos grandilocuentes, el misterio que rodea a todos los personajes, la omnipotencia de las sociedades secretas, el terrible poder de los poderes de la mente, la gente que muere y no muere .. todo trasluce seriedad, abismos insondables de lo desconocido y qué pequeños somos ante el gran misterio de nuestra existenc a

Todo resulta confuso, que no obscuro, y parece hecho sobre la marcha, improvisando cada capitulo sin saber lo que pasará en el siguiente y sin tener nada claro cómo terminará la historia Esto explicaria, que no justificaria, la caótica narración de la historia donde quedan muchos elementos por presentar y que de pronto se mencionan y que el lector debe creérselos por puro acto de fe Por no hablar de los numerosos momentos suprimibles que sólo son paja para el conjunto global. Sus obras posteriores siguen abundando en los mismos temas de poderes sobrenaturales, organizaciones secretas y eso siniestro que se oculta en la realidad que nos rodea, pero están mucho mejor construidas, si b en no

P. FERRY

están libres de todos los defectos inherentes a esta obra

Y es que al construir una historia, una trama, siempre, siempre, debe saberse cómo termina esta, o tener una idea, aunque sea nebulosa de cuál va a ser el final, porque ahí está el objetivo final de la narración (A no ser que se pretenda un ejercicio donde la improvisación sea la clave de la no-estructura literaria) El cómo se resuelva ese final dará la pauta para el desarrollo de los acontecimientos anteriores. Quizá los acontecimientos sólo puedan llevar a un sólo final posible, pero el autor tiene que concierto de antemano e irlo preparando poco a poco si no quiere acabar recurriendo a un truco tipo «todo ha sido un sueño» o algo similar por no quedarle otro remedio. No es que esté mal, no; puede hasta quedar bien El problema es que cuando no se tiene más remedio que acudir a esos trucos, es porque hace mucho que has perdido el control de la obra y que esta jamás saldrá todo lo bien que podría haber salido

El espíritu del amigo Alan Moore planea sobre esta obra y deja una huella importante, pero en terreno quebradizo y poco sólido. Los eternos zooms, los cambios de plano con un estrecho raccord de imagen o de palabra, las citas y los textos de apoyo, al igual que el desprecio olímpico que siente hacia los finales redondos, parecen la contribución estilística más notable del bardo de Southampton La última la compensa con un desarrollo perfecto de la acción; o sea, no tiene excesiva importancia que *sólo* flojee el final si al llegar a éste ya se ha contado lo que se quería contar Las citas en Moore sirven de broche, pero en Ferry de explicación(?). El resto son recursos estilísticos fascinantes cando están bien hechos pero que son perfectamente prescindibles y no sirven para crear atmósfera si no se tiene la calidad literaria del susodicho, algo de lo que carece Ferry, muchas veces necesitado de un buen manual de gramática

He visto a Ferry un par de veces Me cae bien. Da la impresión de ser un maniático que repite páginas y dibujos en una continua lucha consigo mismo y en la que siempre sale perdiendo por no alcanzar nunca la perfección imposible a la que aspira Algo que denota a un dibujante que siempre irá a mejor, pese a la mucha calidad que ya haya alcanzado. Eso hace que me caiga mejor aun. ¿A qué viene, entonces, este artículo que quizá le moleste y puede que impida una posible y hermosa amistad? Pues, justamente, a que me cae bien Tengo la teoría de que en Barcelona, cuna de dibujantes, nadie se dice nada y todo el mundo se felicita por lo bueno que es. *Muy bueno lo tuyo, cojonudo, sobre todo este balcón de aquí que da un ambientazo bárbaro.* No es algo malo, pero tampoco bueno Nadie es perfecto y todos necesitamos que alguien nos señale los defectos que no conocemos. Afortunadamente, yo tengo amigos que me dejan baldado a capones cuando me hace falta por haber metido la pata. Me temo que Pasqual Ferry, al igual que Beroy, Oscaraibar y otros muchos, tienen demasiados amigos que felicitan y muy pocos de los que critican como amigos Es algo malo. Sirve para cultivar las virtudes, dejando que los defectos crezcan solos Al final siempre acabas con la casa llena de enanos con metro ochenta y llevando mal el circo

■ **Lorenzo Díaz**

HOWARD CHAYKIN

FICHA

TRAYECTORIA

Howard Chaykin (1950, EE UU) se introduce en la profesión como asistente de dos grandes glorias del comic-book norteamericano de los años 50 y 60, Wal y Wood y Gil Kane. Sucede esto cuando cuenta 18 años Más tarde, entraría en el estudio de otro gran artista, Neal Adams

Su primer encargo profesional se manifesta en forma de western, un género que no volverá a tocar —más bien se orientará hac a el tratamiento de a *space-opera*, o las series de acc ón sin más— Hablamos de «*Shattuck*», que ed tó la revista mil tar *Overseas Weekly a fines de los 60 y que realizó con guiones de Nicola Cuti*

En 1972 engrosa las f las de Marvel y un año más tarde las de DC donde se nicia como especialista en narraciones de c encia f cción Así, con Denny O'Nei presenta en *Swords of Sorcery* adaptaciones de los relatos de Fritz Leiber protagonizados por «*Fafhrd and the Grey Mouser*» *(1973) y en Weird World* las aventuras de «*Iron Wolf*» *(1973)*

En 1974 inicia su colaboracion en Star Reach, prozine que dirig a Mike Friedrich, para el que crea un personaje de dilatada existenc a —al ser retomado en los años 80 en la revista *Heavy Metal*— y ambicioso tratamiento. «*Cody Starbuck*» Para el numero 4 de la misma revista concibe un nuevo personaje «*Gideon Faust*» (1976 esta vez con guiones de Len Wein), que, igualmente, se verá trasladado a las paginas de *Heavy Metal*

En el intermedio trabaja para Atlas Comics y concibe «The Scorpion» (1975)

Para Marvel crea la serie de anticipación *Monark Starstalker* (1976) y con guiones de Roy Thomas, participa en la rev sta *The Savage Sword of Conan*, dibujando series con aventureros tales como «*Solomon Kane*» o «*Red Sonja*» Añadamos una de sus más afortunadas contribuciones de esta época, «*Dominic Fortune*», que aparece como un revival de los héroes del *pulp*, asunto muy querido para el futuro autor de una miniserie excelente sobre «*The Shadow*»

La propia Marvel le encarga en 1977 la adaptación al comic-book de la primera película de la saga de «*Star Wars*» (con guiones de Thomas)

Paulatinamente, Chaykin se aparta de las grandes editoras norteamericanas y se entrega a la realización para Byron Preiss de algunos proyectos, muy ambi ciosos, de álbumes en el sentido europeo Así, ven la luz dos obras de gran alcan ce, como son, «*Empire*» (1978, con gu ón de Samue R Delany) y «*The Stars My Destination*» (1979), adaptaciones, ambas, de famosas novelas de ciencia ficción

El constante ánimo innovador de Chaykin en a puesta en pág na y en la coloración de estas dos obras se verá puesto de manifiesto, exacerbadamente llevado a límite, en su s guiente experienc a para el lujoso magazine *Heavy Metal*; nos referimos a *The Swords of Heaven, The Flowers of Hell* (1980, guión de Michael Moorcock) Para esta m sma revista, y a cont nuación , retoma como anunciábamos, sus dos series aparecidas en *Star Reach* años atrás, «*Cody Starbuck*» (1981) y «*Gideon Faust*» (1982), que gozan del mismo espectacular tratam ento cromát co Otra aportación de este periodo, y en las m smas páginas, es *Shakesperare for Americans* (colaborando con Walt Simonson) junto a otras obras menores

Un poco antes, en 1981, produce Marvel la adaptación al comic de la bondiana *For Your Eyes Only* (guion de Larry Hama y entintado de Vince Colletta) en medio de la más absoluta de las desganas

Otras aportaciones, igualmente mediocres, a la mitología marveliana son sus participaciones en series como «*Micronauts*», «*Indiana Jones*» y otras

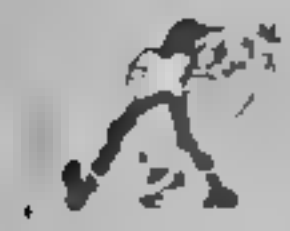
En 1983 crea para First, aunque conservando los derechos sobre a serie, la saga que le hará quedar con fuerza nscrito en los anales del comic norteamericano de los años 80 «*American Flagg!*» En esa serie, que luego quedaría en manos menos dotadas, situada en un plausible futura, se manifiesta el Chaykin más poderosamente renovador del medio del que, hasta ahora, al menos, tenemos cuenta

Para First, igualmente produce, mientras tanto, una serie de novelas gráficas que se engloban bajo el título de *Time 2* (1986) En esta obra, que cuenta, hasa ahora, con dos entregas, y en la anterior, cobra el protagonismo ejemplar un *letterer* que irá más allá de las funciones normales de dicho profesional, hablamos de Ken Bruzenack, quien colabora en una vigorosa narración y en una particu ar acepción del raccord, que Chaykin tomará como una marca de fábrica personal e intransfer ble

Con *The Shadow* miniseire de cuatro entregas que se remonta a 1986, nuestro autor vuelve al redil de las majors, en este caso la DC. Y lo hace poniendo al día med ante la introducción de técnicas propias del thril er o la ciencia ficción, al clásico personaje del pulp que en no pocas veces ha sido, con mayor o menor fortuna, l evado a las páginas del comic (merece la pena el c tar la intentona de la propia DC en los 70, con sabrosas aportaciones de Kaiuta, entre otros)

Al año siguiente, en el seno de la prop a DC, produce una nueva miniserie, esta vez en formato prestigio (3 numeros), que propone una nueva encarnación de *Blackhawk*, serie de aventuras aéreas que data de a Golden Age del comic-book

Su nuevo proyecto es para una independ ente canadiense, Vortex, a quienes vende la idea de una maxiserie de 12 entregas Hab amos de la muy comentada *Black Kiss* (1988) En nuestra opinión, esta saga en blanco y negro, capaz de causar un cierto escándalo en el pacato mundo de book americano, es, tras *Amen-*



FICHA

can Flagg! lo más afortunado de la producción chaykiniana tomada en su conjunto

Su último trabajo se desarrolla en el contexto del universo marvel ano y parte del doble protagonismo de N.ck Fury y Wolverine Con el os, y con el gu ón suministrado por Archie Goodwin, se entrega a la realización de una novela gráfica de lujosa presentación que responde al título de *The Scorpio Connecton* (1989)

De este mismo año es la colaboración en el tomo, editado en Vitoria por Ikusager, *Norte-Sur*. Participac ón a go menguada de ambicion, todo sea dicho

OBRA TRADUCIDA AL CASTELLANO

Vayamos, en primer lugar, por lo más notable o lo más adecuadamente presentado

■ **ESPADAS DEL CIELO... FLORES DEL INFIERNO** (guión de Michael Moorcock) (Comix Internacional nºs 4 a 7, Toutain Editor, 1980-1981)

Gran fantasía heróica a cargo de Moorcock y Chayk n, que aporta una singular planificación de las páginas y una excepcional aplicac ón del color

■ **CODY STARBUCK** (Comix Internacional nºs 11 a 14, Toutain Editor 1981-1982)

Las primeras aventuras del cínico aventurero espacial que responde por Cody Starbuck y que se remontan a mediados de los 70 Son, en total, tres aventuras, la última de las cuales se ext ende a lo largo de los nºs 13 y 14

■ **CODY STARBUCK** (Comix Internaconal nºs 25 a 29, Toutain Editor 1982 1983)

El nuevo Starbuck que Chaykin presentó en *Heavy Metal* Uno de los apogeos como colorista y narrador del Chaykin de los primeros 80

■ **THE SHADOW** (Ediciones Zinco, 1987, miniserie de cuatro entregas)

La Sombra justiciero implacable creado para el pulp por Walter Gibson, visto con una sensibilidad, ¡y qué sensibilidad! propia de los 80 por un Chaykin inspirado y dinám co

■ **HARD TIMES/AMERICAN FLAGG!** («Zona 84» nºs 31 a 39, Toutain Editor 1986-1987)

Serialización de la primera novela gráfica (que incluye los tres primeros books) de «*American Flagg!*» El mejor Chaykin en una fórmula editorial poco adecuada que ha pod do apartar del asunto a buen numero de lectores Portentoso Chaykin

■ **BLACKHAWK** (Ediciones Zinco, 1989, miniserie de tres entregas en formato prestigio)

De nuevo Chaykin al servicio de un revival La vuelta de los viejos héroes de os 40 al servicio de una trama trep dante que transcurre en los escenarios abigarrados del mundo libre en guerra contra el nazismo

■ **LA RISA DE HITLER** (En el álbum colectivo Norte-Sur, Ikusager, 1989)

H storieta menor, aunque Chaykin es mucho Chaykin, en un proyecto por demás interesante

■ **BLACK KISS** (Norma Editorial, 1990, maxiserie de 12 entregas en curso de publicac ón)

Excelente Chaykin en un thriller intrigante y con dosis de sexo y violencia. Serie adictiva

Reseñemos, más sumariamente, otras obras de Chaykin en castellano

— EPIC nº 2
— ESCALOFRIO nº 27
— RELATOS SALVAJES nºs 16, 22, 27 y 48 (aventuras de «*Red Sonja*» y «*Solomon Kane*», entre otras7
— CONAN ANNUAL COLOR (Vértice)
— LOS INSUPERABLES nºs 35 y 36 (*«Monark Starstalker»* y *«Solomon Kane»)*
— FANTOM nº 22
— MICRONAUTAS nºs var os
— STAR WARS (ediciones de Mundicomics, Linea 83, Surco, Bruguera y Forum) nºs varios
— TOTEM EXTRA nº 4 (El primer «*Gideon Faust*» con guión de Len Wein)
— VAMPUS nº 40
— VAMPIRELLA nº 18 (d bujado con Wrightson)
— DOSSIER NEGRO nº 214
— SUPER CONAN nºs 6 y 16
— AVENTURAS B ZARRAS nº 10 (dos aventuras de «*Dominic Fortune*»)
— CONAN (Forum) nºs 14 y 15
— IND ANA JONES nºs varios

RECOMENDAMOS

«Flores del Cielo.. Espadas del Infierno», «Cody Starbuck», «American Flagg!», «The Shadow», «Blackhawk», «Black Kiss»

¿PARA CUANDO?

Los tomos de «*Empire*» y «*The Stars My Destinatation*» La edición integral de su «*American Flagg!*». Las novelas gráficas de «*Time 2*»

■ **Francisco Soler**

JAVIER OLIVARES

MADRID COMICS PRESENTAN

LOS ARTÍCULOS SATÁNICOS

AN MCTV REPORT

¡CORTEMOS LA LENGUA AL INFIEL! LOS GESTOS DE ODIO SE ENCIENDEN CON EL COLOR DE LAS LLAMAS

UN ARTÍCULO, APARECIDO EN UNA REVISTA DE INFORMACIÓN, HA SIDO LA CAUSA DE LA POLEMICA

¡Ha blasfemado! ¡ha insultado a Vishnu ¡nos vamos a hacer mil turbantes con su piel de ateo!
MUHAD GOM SAHIB
LIDER SHIT • FACCION MODERADA

EL AUTOR, SALMENDEZ RUSHDIE, SE HALLA EN PARADERO DESCONOCIDO, A SALVO DE LOS SHIT.

¿CUAL ES EL ORIGEN DE ESTA SECTA QUE LEE EN UNOS CURIOSOS CUADERNILLOS LAS HAZAÑAS DE SUS DIOSES?

ADORAN A MUCHAS DEIDADES, PERO SU DIOS PRINCIPAL ES VISHNE" EL DE LOS ONCE BRAZOS QUE DIBUJAN LINEAS SOBRE EL CIELO" PURO CONCEPTO NAIF.
LORENZO ECCO
(SOCIO-0601)

¿NAIF? LOS SHIT HAN PUESTO PRECIO A TODAS LAS PARTES DEL CUERPO DE SALMENDEZ MENOS AL CEREBRO

Para nosotros, el cerebro es la única parte inservible, y por lo tanto impura del hombre, un shit no lo utiliza
Sh lk
SHAHIA PRAHAD
PORTAVOZ SHIT

LOS DISTURBIOS CONTINUAN Y MÁS VIOLENTOS SI CABE, ¿COMO TERMINARA ESTE TRISTE ASUNTO?

DESDE SU ESCONDITE, EL AUTOR HA ENVIADO UNA FOTO Y UNA CINTA DE CASETTE A UN AMIGO

...Y ANADIRIA QUE SU CORTEDAD NEURONAL ME DEJA ANONADADO ¡POR CIERTO ENR QUE. RESÉRVAME EL NUMERO DE ESTE MES DE "HUMOR", QUE AQUÍ NO HAY QUIOSCO!

TO BE CONTINUED ?...

GIGAMESH

¡YA ERA HORA! LLEVAMOS TODA LA NOCHE ESPERANDO PARA EMPEZAR LA PARTIDA DE WARHAMMER...
PUES ESPERA A VER LO QUE TRAEMOS DE GIGAMESH...
¡PUES YO QUIERO JUGAR AL SPACEHULK!
¡OTRA VEZ! NADA MÁS TOCAR LAS DOCE SALEN DISPARADOS PARA GIGAMESH. Y LUEGO TODO EL TRABAJO ME TOCA A MÍ...
ALIENS VS. PREDATOR
ELFQUEST
ADVANCE COMIC
TMNT
STRATEGY & TACTICS
COMMAND
AKIRA
GIGAMESH
FANTASY COLLECTOR
ALIENS BOARD GAME
BIG NUMBERS
ALIENS EARTH WAR
CLIVE BARKER
H. P. LOVECRAFT
FANGORIA

Rda. San Pedro, 53 08010 BARCELONA Tel. (93) 246 63 59

ENTREVISTA

F. DE FELIPE-JAIME VANE

ESPERANDO A LA FAMA

Fernando de Felipe se ha convertido en muy poco tiempo en una de las grandes realidades de la historieta española. Tras su descubrimiento por el gran público a raíz de la serie *ADN* en el Zona 84, y la posterior edición en álbum de su primera obra larga, *Nacido Salvaje*, ambas con guión de Oscaraibar, publica actualmente *S.O.U.L.*, guionizada por Jaime Vane. Su escrupulosidad en la preparación de cada proyecto y la profesionalidad con la que trabaja hacen de este maño de 24 años uno de los más firmes candidatos a ganar el premio del Salón del Comic de Barcelona este año.

—KRAZY. *¿Cómo has venido a parar a Barcelona? ¿Porqué dibujante de comics?*

—DE FELIPE: Yo me vine a hacer Bellas Artes, y dibujar historietas no era mi intención en aquel momento. Terminé el año pasado los cinco de carrera. A pesar de que hacia comics en mi casa, nunca se me había ocurrido intentar publicarlos

—K *¿Cómo surgió la posibilidad?*

—DF En la facultad conocí a Remesar de casualidad, le enseñé unas páginas que había hecho, adaptando una historia de Lovecraf y me mandó a Toutain. Me las publicaron en el Creepy, y a los pocos meses cerró la revista

—K:*¿Y la colaboración con Taka de Tinta? ¿Estabas desde sus comienzos?*

—DF No, cuando yo llegué llevaban un año

—JAIME VANE. El *Taka* se creó a raiz de unas jornadas que se hicieron sobre Tintin. Yo me metí

cuando conocí a Padu.

—K: *¿Quienes formaban entonces la plantilla inicial del Taka?*

—JV. Creo que eran Montecarlo, Padu, Montana, Marcel, Sempere, Pasqual Ferry, que hacía colaboraciones...

—DF: Y luego entramos nosotros, Oscar y otra gente. Los que estaban desde el primer año tenían una pandilla montada, y nosotros, que entrabamos nuevos quedamos un poco más ligados a Remesar.

—K: *¿Es Remesar culpable de vuestra vocación historietística?*

—DF: En principio lo movía él todo, y nosotros nos movíamos gracias a él. Era el elemento de unión. Si por ejemplo había unas jornadas, se encargaba de que la Universidad financiara el viaje También tuvo que ver el cómo estaba el mercado en aquellos momentos, y lo difícil que era meter el p e en cualquier editorial. Estamos hablando del año 84-85, con toda la polémica de la línea clara y demás, con lo que todos en aquel momento tirabamos por ese lado. El *Taka* era una revista experimental que nos permitía publicar a los que no llegabamos a las revistas profesionales

—JV: Había oportunidades aisladas, como cuando Montecarlo, Padu y Montana publicaron en un Cairo bajo el sello *Línea 3*

—K: *¿Estaba el Taka planteado entonces como una revista de experimentación?*

—DF: En un principio no tanto,

aunque la cosa fué evolucionando en ese sentido, principalmente a nivel teórico. Nos lo pasábamos bomba resolviendo las ecuaciones que Remesar nos proponía ya en 3º y 4º curso, en la asignatura de comic.

—K: *Entre la primera publicación en el Creepy y el primer capítulo de Nacido Salvaje transcurrió mucho tiempo. ¿Qué hiciste mientras?*

—DF: En total hice tres historias para el Creepy, de las que se publicó la segunda en el *TVO* de Zaragoza, y la tercera quedó sin publicar. Luego lo intenté en el Cairo, con una historieta en plan linea clara, *Cover Me*, que no les acabó de convencer, y entonces me desanimé, llegando a pasar de todo, salvo las colaboraciones para el *Taka*, adaptando textos de Beckett y demás.

Entonces apareció *Watchmen* y *Dark Knight*, con lo que el cielo de la historieta se volvió a abrir para nosotros. En aquel momento no se estaba haciendo nada interesante, y estas dos obras significaron una revolución. A partir de aquel momento todo el mundo comenzó a hacer cosas distintas, a soltarse y eliminar complejos en cuanto a superhéroes se refería

—K: *¿Fué entonces cuando conociste a Oscaraibar?*

—DF: No, bueno, nosotros nos conociamos ya de la facultad, del *Taka*, y teníamos unos gustos parecidos en cuanto a cine y demás. Por otro lado Andrés Hispano comenzó a trabajar en Toutain Editor en aquel momento, y nos concertó una entrevista con Toutain. Entonces empezamos a montar el proyecto de lo de Vietnam, coincidiendo un poco con la moda de estas películas: *Apocalipse Now, La Chaqueta Metálica*, que se iba a estrenar, etc. La idea inicial era que fuera Oscaraibar el guionista de toda la serie, y que cada capítulo lo hiciera una persona distinta: Montecarlo, Montana, Ferry, Padu, etc Se montó un poco alrededor de *El Dado*. Estábamos todos un poco con la misma neura, aunque yo entonces me movía más por cine y por música que por comic. Mis películas favoritas son *Taxi Driver, Apocalipse Now...*, y si te ofrecen la posibilidad de hacer algo sobre eso no te los piensas dos veces. En aquel momento hablar sobre Vietnam estaba bien visto. Es todo cosa de modas. Fuimos un dia a la editorial con Andrés, nos presentó a Toutain, le enseñamos las páginas y enseguida dijo que sí En lo único que no estuvo de acuerdo fué en que cada capítulo lo hiciera un dibujante, así que la serie quedó en nuestras manos. Los otros no se habían atrevido a lanzarse sin tener un sitio fijo donde publicarlo, así que no se lo tomaron mal. Tras aparecer el primer capítulo estuvimos un par de meses sin publicar, por culpa de que ya tenían otro material contratado, y después del verano comenzó a salir la serie seguida

—K: *Por otro lado, supongo que funcionarían bien las ventas al extranjero y todo eso...*

—DF: En efecto, se estaba moviendo bastante Se había vendido en Brasil, en Francia habían es-

Guión-boceto de una página de S.O.U.L ■ Jaime Vane.

tado a punto de comprarlo también los de Glenat, directamente para álbum, en Italia lo habían apalabrado, etc... Pasamos pues al *Zona 84* directamente, y cuando les planteamos que queríamos hacer algo en color, nos dijeron que hiciéramos un capítulo a ver como salía Lo preparé a fondo, con todo tipo de técnicas, les gustó y nos dijeron que a partir de entonces podía ser a color. Nos hicieron un contrato para toda la serie

—**K**: *Luego vino tu ruptura con Oscaraibar. ¿Cuál fué la causa?*

—**DF**: Principalmente la incompatibilidad de caracteres. Poco a poco se fue estropeando la relación, hasta que decidimos dejarlo

—**K**: *¿Fue entonces cuándo conociste a tu actual guionista, Jaime Vane?*

—**DF**: Bueno, Oscar era amigo suyo, nos conocíamos de la facultad, pero sin ningún tipo de relación fuerte Los dos estábamos en el *Taka* y tal, pero nada más. Empezamos a tratarnos a raíz de que colaboraba con nosotros y decidimos trabajar juntos. De todas formas, hay que aclarar que el nombre que emplea es un seudónimo

—**K**. *Hablanos ahora un poco de referencias, tanto pictóricas como cinematográficas, literarias, etc...*

—**DF**: Es muy difícil, de cada campo me gusta todo o casi todo En pintura me encanta El Bosco, y todos los que siguen un poco su corriente A nivel de diseño me encanta Klint, Turner,.. Hay tantos Especialmente la época de final y principio de siglo es la que más me gusta, desde los primeros románticos a los últimos expresionistas

Me gasto todo mi dinero en discos, soy un auténtico psicópata de su compra. Tanto la música clásica como la más contemporánea Mi gran pasión en música clásica son Wagner, Schömberg y Rajmaninof principalmente. En cuanto a modernos. Prince es Dios, y los R E.M., los Pixies, Los Waterboys, etc... Actualmente lo que más oigo es música negra, a montones.

—**K**: *¿Cine?*

—**DF**: En cuanto a directores, Hitchcock es mi padre, siento una especial debilidad por su persona. Pretendo hacer la tesis de la facultad sobre él En todos los trabajos de clase en los que he podido meter algo, siempre han sido estudios de su cine, desde semiótica a sociología. Aparte, me apasionan los clásicos, especialmente los expresionistas alemanes, todos los del cine negro americano, Jacques Tourneur, y en cuanto a los modernos, casi todo lo de Coppola, Scorsese, David Lynch, a pesar de que Dune no me gusta, y luego en otro plano Ridley Scott, James Cameron, etc. *Alien* funciona porque es relojería, pero *Blade Runner*, que intenta ser mucho más profunda, se le fué de las manos a su d rector, y más si la comparas con la novela. Ridley Scott me parece muy tocho

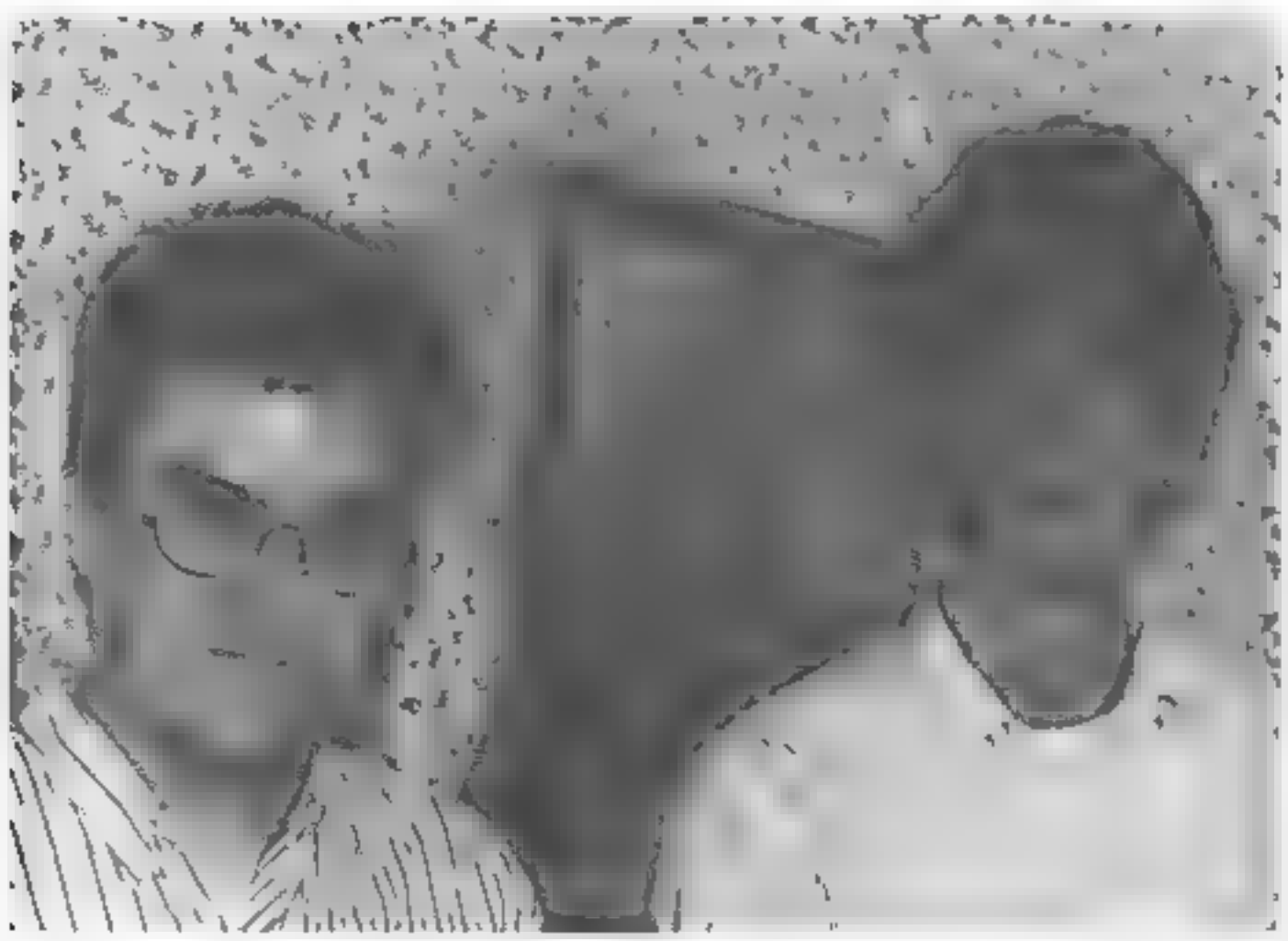
En cuanto a películas fetiches, te puedo nombrar a *Cabeza Borradora*, *Terciopelo Azul*, *Toro Salvaje*, *Apocalipsis Now*, *Psicosis*, *Vértigo*, *Freaks*, y de las antiguas es *El Gabinete del Doctor Caligari* la que más me atrapa

—**K**: *Falta que nos comentes algo de tus gustos literarios...*

—**DF** Beckett es lo que más me gusta Vuelvo siempre que puedo a él. Además, me apasiona la novela americana policíaca y de ciencia ficción Ahora estoy con Carson McCullers, y me está gustando muchísimo

—**K**. *Explícanos ahora un poco el sistema de trabajo que seguís en S O U L*

—**DF** Bueno, el planteamiento del proyecto fué un poco extraño Yo sabía el tipo de guiones que Vane hacía Era del Laboratorio de Tratamiento y Síntesis de Imagen en la facultad, y aparte conocía las soluciones que había dado a los problemas que nos ponía Remesar. Era de la gente más brillante, a nivel conceptual, lo que pasa es que a la hora de confrontar gustos, referencias y demás nunca habíamos hablado De repende fue cuando tuve la crisis con Oscar, de forma que me planteé o el hacer un proyecto por mi cuenta, que me daba miedo, o proponerselo a alguien En el primero que pensé fue en Jaime Vane. Hablamos a partir de que me echó una mano con la rotulación y los diálogos del capítulo octavo de *ADN*, me gustó su planteamiento en lo que se refiere a diálogos, y a partir de ahí surgió el hablar un poco más con confianza. Comentamos ideas comunes, como la imágen de la América del futuro que teníamos, y empezamos a ver que había ideas por parte de ambos Decidimos plantearnos la serie, y tuvimos que hacerlo contra reloj, pues había unos plazos de entrega que había que cumplir. Tenía dos meses solamente a partir del momento en que acababa ADN El alter ego de Jaime Vane me presentó una propuesta de serie, con principio y final, aunque luego se pudiese ir modificando sobre la marcha, y un capítulo completo, con planos de donde se desarrollaba la acción, estudio de los personajes y una total libertad a la hora de discutirlo En muchos aspectos era un guión con planteamientos cinematográficos.



—**K** *Me interesa que los lectores conozcan cómo planificais una página, cómo os planteais cada capitulo. ¿Podeis explicarmoslo?*

JV: Cuando nos decidimos a montar la serie, por octubre del año pasado, comenzamos a perfilar ya situaciones y personajes. A partir de ahi montamos el desarrollo de las historias, y el resultado definitivo del guión.

—**DF**: En esto me gustaria hacer incapié. No hay en toda la serie nada dejado al azar, desde la presentación del álbum, con una cinta incluyendo las canciones de cada capitulo, hasta todos los códigos de narración o de maquetación de la página De esta forma, lo único que nos quedaba era el trabajo mensual de su realización.

—**JV**: El sistema consiste en reunirnos varias veces a la semana y hablar del contenido del capitulo, de las cosas que tiene que suceder, conservando el trozo de historia que se quiere contar en cada uno. A partir de dichas charlas monto el guión, con los planos dibujados y la colocación de los textos. Nos volvemos a reunir, se discuten los cambios referido al montaje de viñetas, a planos, textos... todo. Hay guiones que hemos hecho dos veces, otros tres, y de alguno hay cinco versiones, cinco fases distintas hasta el texto final. No quiero entregarte una historia que a él se le desmonte, y creo que es muy importante toda la comunicación que hay entre los dos. Hay mucho respeto por parte de ambos

—**K** *Falta ahora que nos comentes, Fernando, la técnica que empleas para dar el color*

—**DF**: Primero maqueto la página, monto todas las viñetas, y preparo a la vez todas las que en el capitulo tienen la misma ambientación. Los colores están pensados como ayuda para que creen ambientes y situaciones concordantes. Hago primero el lápiz muy suelto, y lo paso con un rotring del 0,4 y un trazo muy libre Si algo queda mal encajado, intento arreglarlo con el color, o lo dejo así directamente, ganando el dibujo fuerza, aunque a nivel academico sea peor. Cuando lo tengo todo pasado con lineas finas doy unas veladuras, unos tonos base a las viñetas, jugando siempre con colores complementarios. De esta forma lo que hago es iluminar las viñetas, jugando con el claroscuro No se está usando el negro en esta serie. Sobre las tintas o las anilinas que incorpore me pongo a trabajar con lápices, matizando, sombreando, resaltando detalles, este es el trabajo más costoso, y es en esta etapa cuando se le da forma al dibujo Paso a tinta el trazo tipo pincel, tambien con el rotring, y finalmente añado el gouache, que solo suelo emplear para dar blancos o hacer volumenes

—**K**· *¿Cuáles son vuestros próximos proyectos?*

—**JV**: Mi idea para cuando acabemos *S O U L*, es tomarme tiempo para poder preparar un guión a conciencia, una historia completamente producida, de forma que podamos tenerlo todo controlado.

—**DF.** Ya lo hemos comentado más veces No nos planteamos hacer comics simplemente en plan manutención. Los proyectos en los que nos queremos meter son historias en que puedas tener planificado desde el principio el concepto del álbum, y de esta forma ir desarrollándolo

Por ejemplo, la idea que tengo en mente hacer ahora, una adaptación de *El Hombre Que Rie*, basado en una historia de Victor Hugo, pero con guión propio, elaborando una adaptación muy libre solamente con la idea de los personajes, voy a ir a un monasterio a recluirme, y sacar el guión entero, sin tener que dejar nada al azar por la falta de tiempo Muchas veces este es el problema por el cual las cosas no salen como uno quiere. Nos interesa hacer cosas con las que estemos contentos, y no hacerlas solo por dinero, sino porque nos apetezca

—**JV** Yo tengo en proyecto el preparar el guión de una serie para Fernando, y luego igual preparo alguna cosa más para mirar de meterlo en otro sitio, una historia corta que me sirva para contar algo interesante. Además tengo en mente el ponerme a dibujar, pero aun no estoy convencido del todo **Entrevista realizada por Tino Reguera**

Viñeta de ADN, obra de F. de Felipe.

ARTICULO

SILVIO CADELO

HUYENDO DE LA REALIDAD

Silvio Cadelo es un artista totalmente polifacético. Su formación en el campo del dibujo y la pintura es de todo menos ortodoxa y lineal. Para demostrar estas afirmaciones basta dar un repaso a su carrera. Su primera incursión en el mundo artístico la realizó como escenógrafo y figurinista en el teatro donde tabajaba también de actor. Posteriormente se inició como ilustrador, creando alucinantes imágenes en blanco y negro para el libro *Introduction a la Zoologie Fantastique*. A partir de aquí, su carrera se dispara y hace de todo un poco, se introduce en el campo de la historieta, comienza a producir ilustraciones a color para diversas revistas y pinta cuadros de grandes proporciones.

En el campo que nos interesa, el de la historieta, su producción no es muy extensa: *Skeol*, realizada en blanco y negro, es su primera obra y fue publicada hace años en la revista Zona 84; *El Dios Celoso*, con guión de A. Jodorowsky, se trata de una serie producida por *Metal Hurlant* de la que se han publicado hasta el momento 2 álbumes; *Envie de Chien*, es un album recopilatorio de historietas cortas inédito en España casi en su totalidad; *La Flor Enamorada*, su última obra, ha visto la luz en nuestro país recientemente, publicada por *El Víbora*. Además de estos álbumes existe una recopilación de ilustraciones de este autor llamada *Decollages*, publicada por la editorial francesa Aedena.

Si con alguna palabra se puede definir el universo de Silvio Cadelo esa es inquietante. En sus ilustraciones e historietas nos translada a mundos de una diferente y extraña belleza en los que no faltan los toques de humor y morbo.

Para que podais conocer un poco más a fondo la manera de ver el mundo de este autor, os ofrecemos a continuación el extracto de una entrevista con él, aparecida en el primer número del fanzine francés *Le Lezard*.

—LE LEZARD: *Explícanos cuáles son los objetivos de tu creación y cuáles son las condiciones para que ella se produzca.*

—CADELO: El hecho de que yo dibujes una paradoja, lo hago por el placer de ver imágenes fruto de esa creación, nunca por el mero gusto por dibujar. A mí me gusta dibujar pero, a la vez, me resulta un trabajo muy laborioso. La finalidad de todo esto es descubrir algo nuevo. De hecho, lo que a mí me gusta dibujar es lo que no conozco. No sirve de nada reproducir la realidad, es la cosa más tonta que se puede hacer en el terreno del dibujo o del arte en general. El realismo pertenece a la retina de los ojos. El dibujo debe permitir viajar, comunicar, descubrir; es un medio de comunicación fantástico. Basta con un lápiz y un papel, y eso es todo... Yo dibujo para conocer; cuando dibujo trato, por lo tanto, de evitar todo aquello que conozco.

—L.L.: *¿Has tenido ganas alguna vez de dejar de dibujar, aunque fuera temporalmente?*

—C.: Sí, dibujar constituye un desgaste físico enorme. Todo el cuerpo, aparte de la cabeza y los brazos, permanece paralizado. Te vienen ganas de moverte, de vivir con tu cuerpo. ¡Hay momentos en los que tienes necesidad de hacer otra cosa! Pero al mismo tiempo sabes que es aquello lo que quieres

—L.L.: *Fellini ha dicho que, una vez terminada una obra, solamente la siguiente cuenta y el resto pertenece al pasado. Mirando tus trabajos antiguos ¿Te dan ganas de perfeccionarlos como hizo Hergé con los suyos?*

—C.: ¡Cuando termino cualquier obra la veo llena de defectos! Es importante conocer los propios límites y decirse que el próximo trabajo será mejor. No retoco ninguna viñeta cuando esta ya ha sido publicada

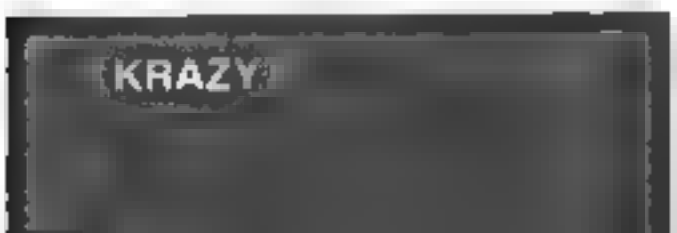
—L.L.: *¿Es para ti importante trabajar sobre grandes superficies?*

—C.: Sí, es una necesidad física. Te permite trabajar con todo tu cuerpo, es un placer enorme elaborar grandes imágenes; estás encima de ellas, te mueves. La pintura se convierte en una cosa física y mantienes una relación con la materia totalmente diferente. Cuando dibujas, imitas a la materia pero cuando pintas un cuadro, haces materia. El dibujo es mucho más mental

—L.L.: *¿Concibes las viñetas como cuadros o hay una gran diferencia de planteamiento debido, entre otras cosas, a la narración?*

—C.: Trato de madurar cada vez más la narración en la historieta. En mis comienzos estaba demasiado ligado a las imágenes. Ahora trato de liberarme de la trampa que es la imagen en sí

—L.L.: *Muchos dibujantes se orientan hacia la pintura, Roche-*



tte por ejemplo ¿Y tu?

—C.: Yo comencé pintando, luego fue cuando hice historieta. Es el camino inverso Mi formac ón se realizó en escuelas de arte. He hecho una gran exposición en Italia y espero hacerlo otra en Paris dentro de unos meses con grandes cuadros. Pero la historieta y la pintura son dos medios diferentes.

—L.L.: *Aunque ya has contestado un poco a esta cuestión, podrías explicarnos porqué has realizado tan pocas historietas e ilustraciones situadas en el universo real*

—C. La historieta, por ejemplo, que he realizado para Albin Miche *(La Flor Enamorada)* se situa dentro de una ambientación real, pero es una ocasión de utilizar lo real para el placer sensorial Pero de todas formas la historia está dominada por la fantasia. Creo necesario producir imágenes que nos sugieran ideas, si no es así, dibujar no tiene interés, basta con hacer fotos

—L L.: *Como explicarias la evolución de numerosos dibujantes como Moebius, Bilal o tu mismo desde la profusión de lineas y el recargamiento (Skeol, por ejemplo) hasta el trazo limpio y el color*

—C. Comencé a dibujar con el estilo Moebius porque correspondia con mis necesidades de la época Ahora he encontrado, o tratado de encontrar mi propio estilo

—L.L.: *Tu estilo es cada vez más despejado, más limpio Grandes superfices de color con un trazo casi etéreo. ¿Es una evolución lógica?*

—C.. Es una evolución que se corresponde con mi sensibilidad y formación

—L L.: *Cambiando de tema ¿Cuál crees que ha sido la aportación de la historieta italiana a la producción actual? Gente como Matotti, Liberatore, Manara .*

—C.: No lo se .. Han aportado cosas. La historieta española también Torres, por ejemplo, en la línea clara

—L.L.: *¿Porqué los dibujantes italianos se expatrian a Paris?*

—C. En Italia no existe un mercado de historieta lo suf cientemente fuerte Paris es la capital de Europa, el lugar donde estan las tiendas más importantes y donde nació la historieta de autor

Por lo que a mi me concierne, no habria podido hacer las mismas cosas en mi pais En Francia la historieta está aceptada como lenguaje, tiene una dignidad cultural, en Ital a la historieta es una subcultura, una cosa que se lee a escondidas

—L.L.: *¡Por lo menos hay un gran Salon de la Historieta en Lucca!*

C. Si, pero los medios de comunicación y los intelectuales la consideran como un género menor

—L.L.. *¿Cuál es tu opinión sobre la historieta? ¿Lees muchos álbumes?*

C.: —Muy pocos, Moebius, Bilal, .. me encanta Cabanes

—L.L. *¿Te gustaria ilustrar una novela?*

—C.: Si

—L.L.: *¿El Perfume de Patrick Suskind, por ejemplo?*

—C.: Ahora mismo

Traducción y adaptación de Juan Carlos Gómez.

ARTICULO

CLIVE BARKER
RUTA DE SANGRE

El mercado norteamericano vuelve a prestar una atención especial al género de terror, con la presencia de múltiples series dedicadas al tema bajo casi todos los sellos editoriales. Entre todas ellas, examinamos varias colecciones en las que se adaptan los trabajos del escritor y cineasta Clive Barker.

Durante los últimos meses se han publicado los primeros numeros de tres series americanas dedicadas a la obra de Clive Barker: los dos primeros volúmenes de la serie *Tapping the Vein* en formato prestige publicados por Eclipse, otros dos primeros números de igual formato de la serie *Hellraiser* aparecidos en el sello Epic, y la primera entrega de *Nightbreed*, éste en formato comic-book y también de Epic.

Dejando aparte este ultimo titulo, que es un producto que aparece en el mercado para explotar el posible impacto comercial de la nueva pelicula de Barker —y del que no llaman excesivamente la atención ni el guión ni el dibujo—, las dos primeras colecciones parecen muy similares a primera vista. Ambas comparten la presencia de dibujantes de primera fila en sus respectivos sumarios y se presentan como productos de vanguardia. Sin embargo, el parecido es puramente superficial; su lectura descubre diferencias de concepto que las distancian enormemente entre si. *Tapping the Vein* es sin duda alguna una de las publicaciones más interesantes que han aparecido de un tiempo a esta parte, en tanto que *Hellraiser* no escapa de la mediocridad que suele caracterizar a la inmensa mayoria del material producido por la industria norteamericana del cómic.

Antes de entrar en detalles, resulta conveniente dar un breve repaso a la carrera de Clive Barker y situar la importancia de sus aportaciones al terror moderno.

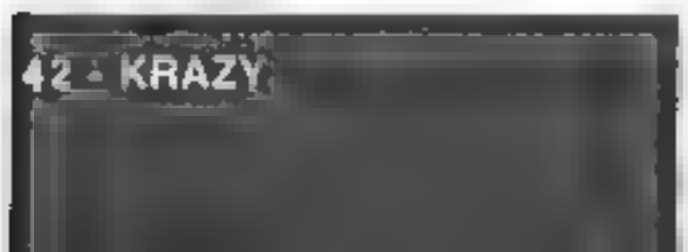
Barker era un completo desconocido hace pocos años. Se dedicaba, según cuentan, a hacer libretos de teatro y en sus ratos libres escribia cuentos de terror. Conoció a Ramsey Campbell (otro importante escritor inglés, excelente cuentista, algo indigesto en el formato más largo de la novela) y le enseñó sus relatos. Campbell quedó deslumbrado, lo apadrinó ante su editor y se brindó a prologar una recopilación del desconocido. Los relatos en cuestión contenían dosis variadas y abundantes de sangre, y el responsable de *Sphere Books* pensó que se podrian vender bien entre el publico de James Herbert (el escritor inglés de gore por excelencia), así que se escogieron las historias de talante más «fuerte» y se montaron los sumarios de los tres primeros *Libros Sangnientos* (publicados aquí por Planeta).

El éxito rebasó todas las previsiones. El resto de los relatos se publicó a continuación en tres nuevos volúmenes de igual titulo (publicados aqui en dos tomos como *Sangre 1* y *Sangre 2* por Martinez Roca), y nadie volvió a hablar de un posible competidor de Herbert: Clive Barker se habia convertido de la noche a la mañana en *«la respuesta inglesa a Stephen King»*.

En realidad, King ha muerto y Barker ha sido quien ha tomado su relevo como figura puntera y máximo innovador en el género. Ha dejado atrás el último rasgo de clasicismo que se conservaba en la obra de King y ha abandonadao, por fin, la dicotomía bien/mal. Para Barker como escritor no parece haber nada prohibido y lo unico que hace es volcar sobre el papel el lado oscuro que todos llevamos dentro. Es un escritor valeroso que no tiene reparos en enfrentarse a cualquier tipo de situación y llevarla hasta sus ultimas consecuencias, por escabrosas que puedan llegar a ser éstas. En sus historias hace uso de todas las imágenes que han poblado el género a lo largo de su historia y de algunas nuevas de su propia cosecha, pero los infiernos surgidos de su pluma son mucho mas creibles que cualquier otro propuesto hasta la fecha. sus personajes se mueven empujados por pasiones que a veces ni ellos mismos entienden —pero que comparten con el lector— y que son lo que justifica el que las situaciones descritas por Barker, absolutamente extremas, resulten convincentes.

La serie de Eclipse se puso en marcha, según reza en los titulos de crédito, por propuesta de Chuck Wagner, que es quien se encarga de la mayor parte de los guiones en colaboración con Fred Burke (todos, en estas dos primeras entregas, salvo el ilustado por Craig Russel en el volumen 1, cuyo guión se debe al propio Russell). En cada uno de estos tomos se adaptan dos relatos de los *Libros Sangnientos*; se trata de versiones fieles y minuciosas de los relatos originales y conservan toda la fuerza del terror de Barker.

El aspecto gráfico de la colección es igualmente impecable: Klaus Janson y, sobre todo, Russell y Scott Hampton cumplen admirablemente en dar vida a las situaciones y ambientes propuestos por el autor. La única salvedad es el relativo fracaso del sobrevalorado John Bolton, que no ha logrado mantener la increíble fuerza visual de uno de los mejores relatos de Barker: *En las colinas, las Ciudades*, precisamente el que implicaba mayor riesgo (y reto) a la hora de verterlo en imágenes.



En definitiva, la colección logra su propósito de trasladar la revolución temática de Barker al medio del cómic, y puede considerarse por ello como un producto sin precedentes en el medio

Volvamos ahora a la figura de Barker. Después del éxito alcanzado con sus *Libros Sangrientos* y de la espléndida novela que escribió a continuación, *El Juego de las Maldiciones* (en castellano en Versal), Barker dio un salto inesperado y se convirtió en director de cine. Una producción de bajo presupuesto, un equipo de actores irregular (en el que cabe destacar la soberbia actuación de Clare Higgins) y una realización ajustada e inteligente hicieron de *Hellraiser* una película de culto y uno de los pocos films de terror interesantes de los últimos años

Más allá de sus defectos (que los tiene, y muchos), *Hellraiser* resulta una buena película porque en la misma se conserva íntegramente el sentido del horror de su creador; su estética y protagonistas gozan de esa ambigüedad moral característica con la que Barker logra insuflar nueva vida al uso de la sangre y demás elementos macabros tradicionales

Llegamos así a la adaptación gráfica que se publica en Epic. En la presentación de D G. Chichester se afirma sin rubor alguno que el proyecto de adaptación de *Hellraiser* y *Hellbound: Hellrasiser II* (film espantoso con el que Barker no tiene nada que ver) era la tabla de salvación para el cómic de terror, y que una serie que explotara todos los interrogantes abiertos en las versiones cinematográficas permitiría alejarse de los convencionalismos del pasado. En la práctica todo se reduce a una excusa para dar nexo de unión a una serie de historias en las que se repiten todos y cada uno de los tics del terror de la peor especie. La machaconería de un moralismo mal entendido que se repite implacablemente en todas las historias hace del prólogo de Chichester algo aun más patético de lo que era.

Dejando de lado el que su contenido no tenga nada que ver con la obra de Barker, a todo lo largo de ambas entregas se nota la marca «hecho en serie» y el desinterés con el que los diferentes guionistas y dibujantes se ciñen a las directrices editoriales. Por ejemplo, resulta significativo comparar los trabajos de John Bolton y Scott Hampton para *Tapping the Vein*, con sus respectivas colaboraciones para *Hellraiser*. La historia que aparece publicada en la serie de Epic está mucho menos elaborada que la de Eclipse en ambos casos, y tanto la composición de las páginas como el acabado se notan mucho más descuidados. Y, en cualquier caso, todo posible atractivo de los distintos colaboradores (entre los que se cuenta Bernie Wrightson) se hunde debido a la estrechez de miras del guionista de turno

De *Nightbreed* no hay en realidad mucho que decir, ya que es una serie más surgida al amparo de una película de alto presupuesto y cuya permanencia en el mercado dependerá exclusivamente del éxito comercial de la cinta en cuestión

Lo que sí queda en el aire es el camino que seguirá Barker en el futuro. A *El Juego de las Maldiciones* le siguió una nueva novela, *Sortilegio* (en Plaza & Janés), decepcionante en algunos momentos y demasiado inflada, pero dotada todavía de la fuerza de sus primeras creaciones. Su meteórica carrera culmina de momento con *Nightbreed* —su nueva película y, al mismo tiempo, su nueva novela, *Cabal*, en Plaza & Janés, primera de una serie— y con una campaña de marketing de proporciones descomunales. La aparición de las series de cómic comentadas aquí coinciden con el lanzamiento de un libro sobre los maquillajes del film y el anuncio de un volumen de ilustración que recopila sus trabajos en este campo (las portadas de la edición inglesa de sus *Libros sangrientos* estaban ilustradas por el propio Barker y no lo hacía nada mal).

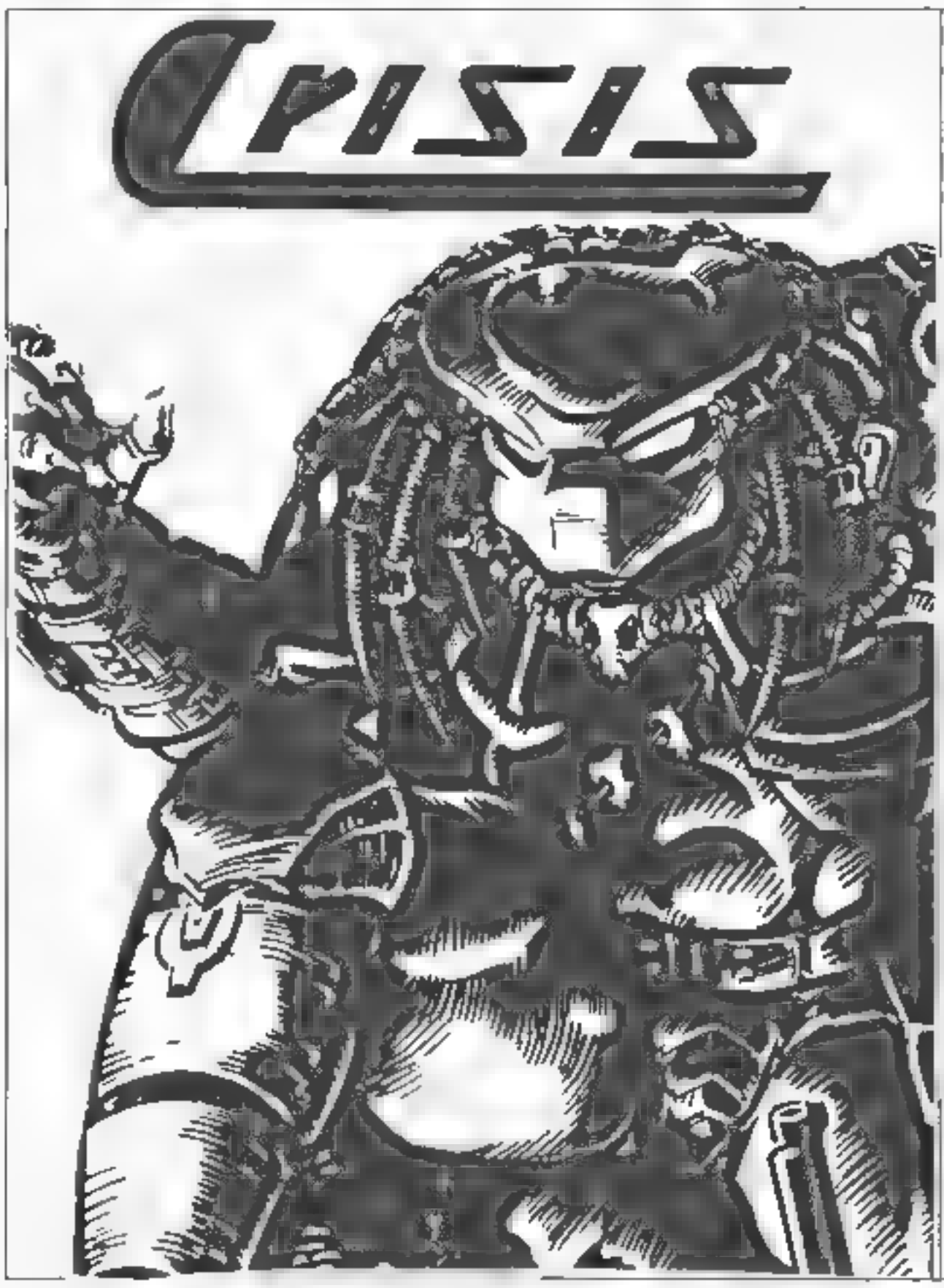
Clive Barker ha pasado de ser el creador solitario que convulsionó un género a convertirse en el vértice de multitud de intereses empresariales. Personalmente dudo mucho que ello pueda deparar nada bueno. Mientras tanto, y en lo que al cómic se refiere, sólo espero que el equipo creador de eclipse pueda seguir manteniendo el nivel de las dos primeras entregas de *Tapping the Vein*: difícilmente podremos volver a encontrar algo parecido

■ **Alejo Cuervo**

¡RIETE DE LOS COMICS QUE TE FALTABAN Y DE TUS COLECCIONES SIN COMPLETAR!
Ahora encontrarás todos los números atrasados y la novedad (comic-book USA, Forum Zinco y material europeo) en...

ANTIFAZ COMIC

C/. Mayor de Gracia 205
Tel. 237 81 19
(COMPRA-VENTA)



- TODAS LAS SEMANAS COMICS AMERICANOS
- MAS DE 10.000 ATRASADOS DE FORUM ZINCO Y FIRST
- POSTERS
- CAMISETAS
- CHAPAS
- TODO EL FONDO DE GRIJALBO, NORMA, LA CUPULA, NEW COMIC, METAL HURLANT, ETC.
- PORTAFOLIOS
- LAMINAS
- LIBROS DE FANTASIA Y CIENCIA-FICCION
- PROGRAMAS DE CINE
- CARATULAS PARA VIDEO
- ESTUCHES
- FOTOCROMOS
- LIBROS DE CINE
- LIBROS DE ILUSTRACION
- FANZINES

SOLICITE NUESTRO CATALOGO DE VENTA POR CORREO

¡GRATIS!

C/ Luna, 26. Tel. 532 78 85 / 28004 MADRID

SEMPEREZNAVARRO

EN PAREJA O EN FAMILIA

Están locos estos historietistas. Por más que lo hemos intentado nos ha sido del todo imposible que nos contestasen a una sola pregunta en serio. Se nos ha ido por las ramas, dejándonos con un palmo de narices. Ustedes verán si pueden con ellos, nosotros desistimos de volver a tratar a gente de su calaña.

— **KRAZY:** *Para empezar, ¿Cómo os soportáis?*

— **SEMPERE:** .

— **PEREZ NAVARRO:** . . . .

— **K:** *Quiero decir, ¿cómo colaboráis juntos?*

— **P.N.:** ¡Ah, era una broma! Es que por un momento nos habéis desconcertado. Pues bien, nuestro método de trabajo es de lo más elaborado posible. Primero, nos reunimos para charlar, mirar tebeos, ir al cine, ligar, ponerle la zancadilla a las viejecitas por la calle y todo eso que nos interesa. Una vez desfogados, discutimos el tema y el desarrollo de la historia. Luego, yo, intento escribir textos y diálogos, y volvemos a reunirnos... Pero como no pude ir al colegio cuando era pequeño y soy casi analfabeto, Sempere lo reescribe todo e intenta abocetar las páginas. . Pero como él se quedó paralítico de cuello para abajo tras su accidente de tráfico —y eso que le advertí que hay gente muy bruta que no se aparta, cuando circulas en contradirección por la autopista—, nos reunimos otra vez, y tengo que redibujar todo el lápiz. Luego ya, tras otra reunión para aclarar los últimos detalles, todo pasa a nuestras ayudantes una entinta, otra da color, etc. etc

— **S:** Creemos que ése es el mejor sistema de trabajo, porque así no tenemos que vernos. Y es que, en cuanto nos juntamos, discutimos... Bueno, en realidad discute él Yo, como artista, jamás me rebajaría a dirigirle siquiera la palabra a un simple... escribano. Incluso nos hemos comprado unos *fax* para no tener ni que hablarnos por teléfono...

— **K:** *En realidad, esta entrevista viene a cuento porque Ediciones B va a publicar vuestro primer álbum, «La Familia Rovellón»...*

— **P.N.:** ¿Primer álbum?.. ¡Ja! Una prueba más de que la prensa de hoy día no es más que un libelo canallesco y desinformado.

— **S.:** Tiene toda la razón. Y no sólo la prensa en general merece todo nuestro respeto y admiración, sino que Krazy nos cae especialmente simpático y por eso hemos accedido a perder unos cinco minutos de nuestro valioso tiempo contestando a cuestiones tan interesantes y candentes. A los demás, les concedemos más tiempo.

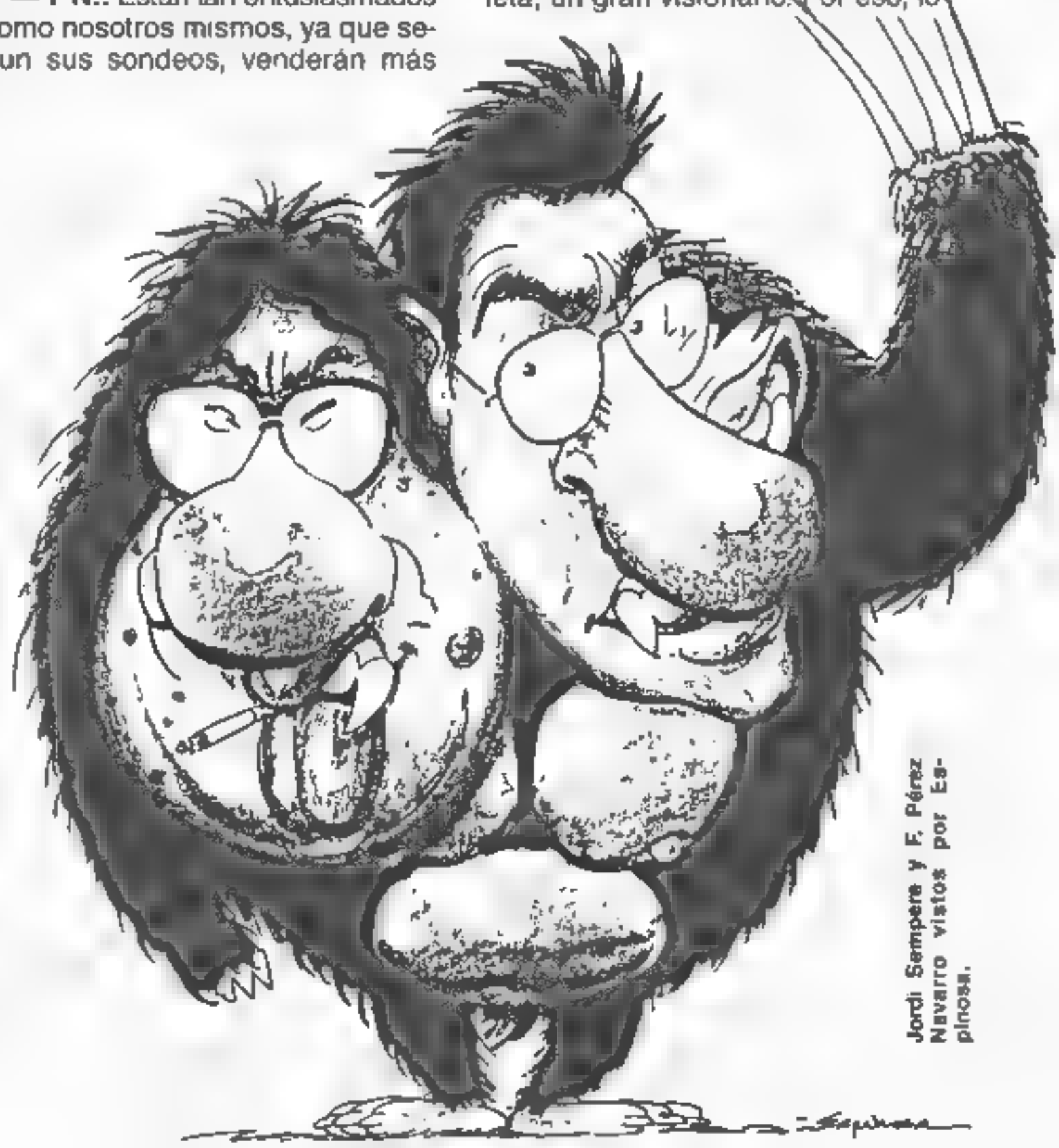
— **K:** *Sí, claro... ¿Y cuántos ejemplares creéis que piensa vender Ediciones B del álbum?*

— **P.N.:** Están tan entusiasmados como nosotros mismos, ya que según sus sondeos, venderán más ejemplares que con un Stephen King. Pero creo que se quedan cortos

— **S.:** Y no sólo se quedan cortos, sino que se lo están repensando y puede que ni siquiera lo editen. No confían en que tengamos tantos familiares como para amortizar la impresión con los ejemplares que compremos nosotros para regalárselos.

— **K:** *Hace poco ha terminado «Nostradamus», la serie que publicábais en Cairo, ¿qué opinais de ella?*

— **S.:** Yo admiro mucho a Nostradamus, y creo que fue un gran profeta, un gran visionario. Por eso, lo



Jordi Sempere y F. Pérez Navarro vistos por Espinosa.

ENTREVISTA

único que hicimos fue seguir sus profecías al pie de la letra. Más que una historieta de fantasía o ciencia-ficción, como se ha dicho, es la crónica fiel de nuestro cercano futuro. Deber a estudiarse como tal en todos los colegios y universidades

— **P.N.:** Estoy totalmente de acuerdo. No desentonaría en absoluto con la cantidad de tonterías que hacen estudiar en los actuales planes de estudio. Porque, vamos a ver, ¿quién es capaz de creerse chorradas semejantes? Eso sí, a mí no me gustó el dibujo

— **S.:** Ni a mí el guión. .

— **P.N.:** O sea, que estamos muy satisfechos

— **K:** *¿A cuántos países se ha vendido?*

— **P.N.:** ¡Ja, ja, ja, ja, ja!

— **S.:** ¡Buaaaa! ¡Buaaa!

— **K:** *¿Estáis preparando alguna nueva serie para Norma?*

— **P.N.:** Varias, en realidad. Cometemos el error de presentar media docena de proyectos, y claro, eran todos tan buenos que no pudieron rechazar ninguno.

— **S.:** No sólo no rechazaron ninguno, sino que contrataron a Beroy y Ferry para que ocupasen nuestro puesto. En Norma no querían hundir a la competencia, sería muy aburrido.

— **K:** *Hablando de otros autores, ¿os sentís integrados en la generación formada por jóvenes autores catalanes como Beroy, Ferry, Montecarlo, Das Pastoras, Padu, Espinosa, Prado, Garcés ?*

— **P.N.:** No con todos. Yo sólo con jóvenes autores «catalanes» como Das Pastoras y Prado, que son gallegos, y con Espinosa, que es de Logroño

— **S.:** Yo también, siempre me han caído muy bien los «extranjeros». En cambio, los catalanes me caen muy mal ..

— **K:** *Pero tú eres catalán*

— **S.:** ¿Y quién dice que me caigo bien a mí mismo?

— **K:** *¿Qué opinais de historietas como «Crepusculo», «Ajeno», «La Ruta de la Medusa» o «Zoo»?*

— **S.:** Son historietas de amigos, de gente que sabe donde vivimos, y que en cualquier momento podrían localizarnos y pegarnos una paliza si decimos la verdad .. ¡así que opinamos muy bien!

— **P.N.:** Sempere, como siempre, se queda corto en los elogios. A mí siempre me ha fascinado leer historias en las que al final no te enteras de nada Pero me reservo con «La Ruta de la Medusa», porque resulta que las cuarenta páginas que se han publicado son sólo el prólogo. En cuanto empiece la historia, ya veremos.

— **K:** *¿Como está el panorama de la historieta de humor en nuestro país?*

— **P.N.:** Creo que está mejor que nunca. Y la prueba está en esas historietas de las que hemos hablado hace un momento..

— **S.:** Es cierto, está muy mal, la única revista de Humor que existe «El Jueves», ha cometido el error de contratarnos

— **K:** *A propósito, y vuestra serie de El Jueves, ¿por qué no ha aparecido?*

— **P.N.:** ¿Quién te ha dicho que no ha aparecido? . ¿Es que no te has mirado *El Jueves* desde que hiciste esta entrevista hasta que ha salido publicada?

— **S.:** Esa respuesta tiene truco, seamos serios. Lo que pasa es que yo la dibujé enseguida, pero cuando se la pasé a él para que hiciera el guión —ya sabemos cómo funcionan estas cosas—, tardó ¡buuu!!

— **K:** *¿Estáis contentos por haber ganado el premio del Salón al mejor autor de este año?»*

— **P.N.:** Mucho. Pero creemos que se ha cometido una injusticia Además del Gran Premio Secreto del Salón, tenían que haberle concedido a Sempere el del mejor autor novel, y a mí el de Toda Una Vida o como se llame

— **S.:** Y no sólo esos, que no nos merecemos en absoluto, también el del mejor autor extranjero, por *Big Numbers*, publicado con seudónimos. No sé si te suenan de algo, Alan Moore y Bill Sienkiewicz

— **P.N.:** Ya te dije que tu buscases otro más normalito. ¿Quién se va a creer que existe alguien con un nombre tan raro?... ¡Apesta a seudónimo!

Las páginas que reproducimos a continuación son un buen ejemplo de sano humor. Fueron eliminadas en su día, por razones poco claras, del sumario del número cero de la revista *Complot*, y dan cuenta de la maestría que posee este simpático dúo para satirizar personajes y situaciones. Nuestro editor, Joan Navarro, ha accedido a su publicación encantado. Ojalá os gusten.

Por cierto, este podría ser el germen de una nueva sección dedicada a recuperar las páginas censuradas o «desaparecidas» a autores de historietas en nuestro país. Escribidnos tanto para darnos vuestra opinión como para mandarnos alguna publicable. Esperamos vuestras cartas.

Proyecto de entrevista perpetrado por Ferran Fontich

Boceto por Jordi Sempere.

EL NACIMIENTO DE UNA REVISTA

CONTRARIAMENTE A LO QUE ALGUNOS LECTORES PUEDAN CREER, LA GESTACION DE UNA NUEVA REVISTA DE HISTORIETA NO ES TAREA FACIL, NO SEÑOR..

PLIC PLAC PLIC PLAC

RON ROOM

RONF ROOONC

A TODO GAS...

ESTA UNA DECISION FRUTO DE PROFUNDAS MEDITACIONES DE PONDERADOS CÁLCULOS...

RONF ROOONC

DE CONSTRASTADOS ESTUDIOS, DE SERIAS REFLEXIONES...

OOOM

BUENO, CASI SIEMPRE...

¡EDITARÉ UNA REVISTA!

¡MI REVISTA!

GENIAL

OTRA VEZ...

Y HAS DESPERTADO A LA NIÑA...

¡PUESTA!

A MI ME GUSTABA MÁS LA OTRA VERSION

SI, CLARO... PERO TE QUEDRON SE VOOK PEQUEÑO...

¿YES...? TE DIJE QUE ERA MEJOR NO EMPLEAR LA BUFANDA COMO PAÑAL...

¡AHORA ES UTIL!

QUITO UN MOMENTO!

¿QUIERES UN CAFÉ?

¿Y UN POCO DE PAPILLA?

NO QUEDA NADA MÁS..

¡ARG! ¡LA MANCHA!

VENCER LA FALTA DE CONFIANZA DE LOS INCREDULOS ES UNA LUCHA TITÁNICA...

NO, ME TEMO QUE LA MISS UNIVERSO DEL AÑO 2000 NO ES GARANTÍA SUFICIENTE...

YA SÉ QUE NO ES ORGULLO DE PADRE SINO CÁLCULO OBJETIVO PERO AÚN ASÍ...

Y EL CARNET DEL BARÇA, TAMBOCO...

Y ESTARÉ ENCANTADO DE JUGAR AL PÓKER CON USTED, PERO LA BARAJA LA PONGO YO...

BANK

HISTORIETA

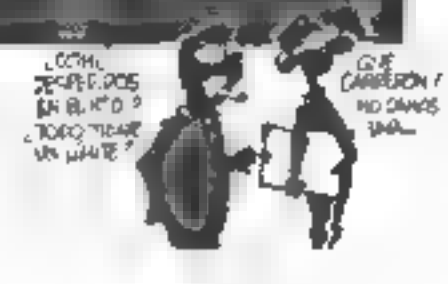
PERO DONDE HAY UN ALMA QUE VIBRA POR EL PROYECTO, SIEMPRE EXISTEN SOLUCIONES...
¿A CAMBIO DE QUÉ...?
CIELOS!
¡UNA REVISTA DE HISTORIETAS!
CREÍA CONOCER TODAS LAS PERVERSIONES POSIBLES... PERO ESTA...
UNA VEZ SALVADOS LOS DESPRECIABLES PROBLEMAS MONETARIOS HAY QUE BUSCAR UN "LOOK" PARA LA REVISTA...
JOAN CATALAN PRESENTA COMPLOT
COMPLOT
¡SI SI, SON DISEÑOS PRECIOSOS!
¡IDEAS MUY BUENAS!
ESO DE PONER TU NOMBRE EN LETRAS DE ORO NO SE ME HUBIERA OCURRIDO...!
JOAN CATALAN PRESENTA COMPLOT
DEDICAR LAS PÁGINAS DE COLOR AL ALGUN FAMILIAR DE TU HIJA ES ATREVIDO
¡GENIAL!
ORIGINAL ESO SÍ...

...Y REBAJARSE EN BUSCA DE LA CHUSHA QUE ENSUCIE EL VIRGINAL E IMPOLUTO BLANCO DE LAS PÁGINAS
¿CÓMO...? ¿CUÁNTO HEMOS DE PAGAR PARA QUE NOS PERMITAS PUBLICAR?
SÍ, SÍ, YA SABEMOS QUE SOMOS INDIGNOS PERO...
BUENO, YA QUE NOS HACES EL HONOR...
...AUNQUE TODO TIENE UN LÍMITE, CLARO...
NO
TENEMOS UNA HISTORIETA SOBRE UNA BANDA DE...
¡OTRA SOBRE UN MUTANTE QUE...
NO, NO ES TECNO, SON NAUFRAGOS
¿NO?
AH, LA SF NO ES POS MODERNA...
QUÉ LÁSTIMA...!

UNA VEZ SALVADO ESE ENOJOSO ESCOLLO, NUEVOS PELIGROS ACECHAN! UNA NUEVA REVISTA NO SIEMPRE ES BIEN RECIBIDA POR LA COMPETENCIA...
IMPRENTA
VROOMMM
¡QUE NO LLEGUEN A LOS KIOSCOS!
VOY A ABRIR UNA LIBRERÍA
YO TAMBIÉN
Y UNA ÚLTIMA REVISTA
YO TAMBIÉN
¡Y YO!
TAT TAT TATATATÁ
Y ESTO A LOS AMIGOS DEL SR. CATALAN
ESTAMOS HECHOS PARA EL TRABAJO

PERO, POR FIN, CONTRA VIENTO Y MAREA, LLEGA EL GRAN DÍA... ¡LA PRESENTACIÓN AL PÚBLICO DE LA NUEVA REVISTA!
Y NO TENGO MÁS REMEDIO QUE MENCIONAR A LOS INÚTILES QUE HAN APORTADO SU MINÚSCULO GRANITO DE ARENA...
...PARA QUE MI PROYECTO, DIRIGIDO POR MÍ, BAJO MI SUPERVISIÓN, DE COMO RESULTADO MI MAGNÍFICA REVISTA...
ESPOO DE TOT
¿HAS VISTO? ...DE JOAN CATALAN, EL FANTÁSTICO EDITOR!
Y ¡CUMPLIÓ (MAL DIBUJ.)
¡SU MARAVILLOSA REVISTA!
LÁSTIMA QUE LOS COLABORADORES LA ESTROPEEN UN POCO!

EFEPE/DICIEMBRE/85



C O R R E O

¡Oh, cielos! ¡Oh, cielos! ¡Oh, cielos! ¡Me han descubierto! Sí, ellos saben quien soy..., ellos saben quien se esconde bajo seudónimo para escribir este correo.

Parece ser que los disidentes, sector descafeinado, de nuestro bienamado *Krazy*, tras marcharse con cara de morritos, le contaron a los doctos hombres de una afamada editorial de comics quien era yo. Y parece ser que dichos doctos doctores, hombres justos sin duda y preocupados por mis peligrosas actividades, lo contaron a su vez a los justos y honrados críticos de la más afamada, independiente y docta revista sobre comics que existe en nuestro estado. Y, finalmente parece ser que ellos, los críticos, han jurado poner orden y desenmascararme, para así evitar que yo continúe cometiendo tropelías.

Talmente como un guión de una película de El Zorro.

Puestas así las cosas, creo que no me queda otro remedio que dimitir e irme de copas con mi colega Aquiles Stampa en cuanto acabe de escribir este Correo, el último. Y que otro loco tome el relevo aquí.

¿Vale?

Jorge Peñalver López (Madrid), considera muy adecuado el formato de *Krazy*. **Espera comentarios extensos,** también sobre Premios de Comics. Dice que le recordamos a *Marvel Age* por la manera de presentar las novedades. Nos pronostica el pase, en el futuro, a color. Y pregunta si entre nosotros están los que realizaban el fanzine *Phoenix*. Pues, a la última pregunta, hay que decir que estaban y que ya no están (ver presentación del n.º 1 de *Krazy* y los sumarios de números sucesivos y compararlo con el actual); eso sí, nuestros antiguos camaradas están preparando ahora la salida de **una nueva revista** sobre comics, se llamará *Plot*, la producirá Raimón Fonseca y será trimestral y, sobre todo, estará dedicada a los **supers** ¿A que es un notición?

Manel de Manel (Barcelona). Bajo este nombre, que tiene resonancias de **seudonimo**, un amable corresponsal nos garantiza lo muy importante que le es que exista *Krazy Comics* (Dios te lo pague, hermano). Eso sí, a continuación viene el palo: dice que la mayoría de los componentes del equipo **le son desconocidos** y que, por serlo, no puede valorar de antemano de qué pie calza cada quisque, por lo cual se le dificulta el averiguar si los firmantes de los artículos exageran o no. Ello y el que, según Manel de Manel, **somos demasiado nuestros** a nivel de opinión, le hace pensar que nuestro trabajo queda en una oportunidad desperdiciada. ¡Pues menos mal que somos «neutros»! Hay ya una legión que quisiera crucificarnos, con que si no lo fuéramos... **En resumen**, nuestro corresponsal dice que alabamos demasiado los **engendros** y **purulentas ediciones** de unos y otros. Además, nos acusa de «lights», de no airear la mucha **basura** que se publica y de practicar la política de *«to er mundo e Güeno»*. **Pssé**, ¿qué voy a decir yo?; pide sentido del humor y me lo dice a mí, pide que seamos corrosivos y me lo dice a mí, pide que nos mojemos más y **no pone remite en su carta**...

Jorge Pérez Vázquez (Hosptialet de Llobregat / Barcelona), repasa número por número los publicados hasta el *Anuario* inclusive. Su conclusión es que nos falta *«extensión y documentación»*, o sea: que el tono general de *Krazy* es ligero. Y tiene razón, pero, cuando pide en cada número más artículos y más extensos, Jorge está pidiendo en realidad otra revista. No nos engañemos: *Krazy Comics* pretende ser una revista básicamente informativa, que mantenga al día al lector aficionado a la historjeta, pero sin una intención de exhaustividad que no está en sus planteamientos editoriales y que exigiría su conversión en una revista de estudios o en una colección de monografías. Otra cosa son los errores y fallos que se cometen y que, para mi gusto, **aún son demasiados.** De paso le pega un repaso a **Keith Giffen** en sus guiones de la *Liga de la Justicia*, señalando la falta de coherencia interna de los mismos y la trivialidad con que los superhéroes se comportan. **OK**.

Ignacio Bentz Simon (Barcelona). Nos escribe arremetiendo contra **José M.ª Méndez** por su famoso artículo sobre los superhéroes... Respecto a si Méndez generalizaba al utilizar la palabra **subnormal** y a cuáles eran sus intenciones, remito a Ignacio y a todos los lectores a las sucesivas respuestas y contrarespuestas que después ha habido. Lo que sí resulta irónico es que Méndez reciba calificaciones como las que Ignacio le administra,

Victor Galán Azzati (Valencia) escribe con sello de urgencia, por lo que su carta adelanta tres casillas. Viejo aficionado al comic y perfecto conocedor del Universo Marvel según afirma, ha descubierto la magnífica *XIII* de **Vance** y **Van Hamme**, maxiobra sobre la que pide un comentario extenso, que nuestro Redactor-Jefe ha programado para este mismo número. ¡Toma eficacia! Los autores son ya conocidos por sus obras: Van Hamme como guionista de **Thorgal**, sobre todo, y William Vance por sus creaciones gráficas de **Howard Flynn, Bruno Brazil, Bob Morane**, etc. La referencia al grupo **«Roxxon»**, que aparece en el álbum *Dónde Va El indio*, y que Víctor cree «curiosa» coincidencia con el grupo Roxxon que aparece en el **Universo Marvel** , yo más bien creo que es un simple enmascaramiento de la Exxon Corporation, ligada a la familia de Rockefeller y al control mundial del petróleo.

LECTORES

ya que según él Méndez es un *«grano de pus»* que nos ha salido. Mi opinión, **la mía personal**, si de algo vale, Ignacio, es que tal y como un antiguo diario norteamericano aseguraba en su cabecera: *«Los hechos son sagrados, las opiniones libres»*. Más o menos. **Dicho claro: José M.ª Méndez puede escribir lo que piensa. E Ignacio Bentz también.** Y, en principio, y solo por ello, ninguno de los dos es más inteligente o más subnormal que el otro. ¿Que parece una contradicción el que Méndez haga el Correo de un comic de superhéroes? Puede ser, pero me temo que sus detractores no se han molestado en leer los muchos artículos que Méndez ha escrito sobre superhéroes, demostrando sus conocimientos y cómo la cabeza la utiliza para pensar.

Faustino Pérez Manjou (Oviedo) escribe la carta más larga que ha llegado a mis manos en *Krazy*. ¡Cuatro folios! De los cuales dedica tres y medio **a Méndez y a su artículo**. Curiosamente, para Faustino no hay problema ni tema en el famoso «affaire de la subnormalidad», sino que se centra en el **contraposición Forum-Zinco** creyendo ver parcialidad y subjetividad en las afirmaciones del articulista respecto de una y otra empresa. Podría ser. Por más que esta contraposición, como cualquiera otra que compare editoriales o que valore quién lo hace mejor o quién se merece menos un premio, exige el hilar muy muy fino, aquilatando los detalles y muchas veces valorando niveles técnicos mal conocidos por los lectores.

José Alzaga (Madrid) tercia en el «affaire Méndez» para asegurar que *«no solo estoy de acuerdo con los criterios del articulista sino que, así mismo, afirmo que no logro entender los comics de superhéroes, pues son un galimatías de incoherencias»*. Bien, como opinión aquí queda. Pero, creo que este planteamiento no se puede sostener por falta de rigor. Es cierto que el comic de superhéroes tiene una «lectura distinta». Requiere una información previa y aceptar como convenciones básicas la existencia de superhombres, un ritmo narrativo muy rápido y el que todo, hasta la mayor chorrada, es posible en ese Universo de papel en el que viven los superhéroes. Intentar leer un comicbook de superhéroes yanquis con la misma disposición cultural y mental que una historieta francobelga puede impedir su comprensión, pero es lo mismo que ponerse a jugar al póker cuando en realidad lo que se quiere es jugar al parchis.

Por lo demás, compruebo, con cierta sorpresa, que las opiniones de **José M.ª Méndez** no han provocado en los lectores la misma reacción histérica que en algunos fanáticos y profesionales. Siempre es un consuelo pensar que el público lector tiene mayor sensatez que sus presuntos «guías espirituales». **¡Excelsior!, como diría el Santo Lee.**

Jordi Tenorio Alvarez (Barcelona). ¡Por mi tía Petunia! Antes me congratulo y antes tengo que retirar lo dicho. Jordi envía una carta breve, pero lo hace indignado de que se haya publicado el artículo de *«un tal Méndez»* en nuestro *Anuario*. Y quiere saber porqué razón se publicó. Sencillísimo, porque existe eso que llaman **libertad de expresión**, la misma que ahora permite que nuestro amigo lector disienta de Méndez. En cualquier caso, no lo olvidemos, un editor no se responsabiliza necesariamente al cien por cien de lo que otros escriban bajo su propia firma. Pero ¿lo publica? Sí, lo publica si cree que se trata de **un texto inteligente,** aunque polémico, lo publica si considera que el artículo aporta algo, aunque pueda también tener errores. Respecto **a Cels Piñol**, noticia: deja de editar sus fanzines.

Y yo dejo de darle al teclado y me despido. Ha sido una experiencia corta pero apasionante. Pero, la verdad, chicos, he visto que esto del «mundillo» no pasa de ser generalmente una reunión de estraperlistas, chorizos, subasteros y gente casposa que se dedica a manchar papel lo más deprisa posible, con tal de hacer una pelota de facturaciones rápidas sumando muchos «pocos» para hacerse con un «capitalito» mensual. En cuanto a fans, prefiero no escribir nada: ellos son los primeros responsables de lo que se vende. Es el público lector en general, esos miles y miles de hombres y mujeres (de éstas menos) que compra tebeos para sentir, pensar y divertirse. Y que utilizan sus propias neuronas para valorar lo que leen. Y que si les gusta, siguen comprándolo y leyéndolo y, en caso contrario, lo rechazan y dejan de comprarlo... **Es ese público lector, el que a mí me interesa y para el que yo quiero trabajar**.

Ahora, considero que es mejor dejarlo correr por mi parte. Otros vendrán que bueno me harán, dice el refrán castellano. Veamos si es así. **Al lector que una vez escribió para decir que le gustaba esta Sección y el cómo yo la conducía, le doy las gracias. ¡Hasta otra!**

■ ***Ulises Estampa.***

COMPRO, VENDO, CAMBIO

Compro a buen precio el n.º 78 de *Strong*, el 5 de la *Guerra de las Galaxias* de Forum y los números de *Brugueralandia*: 2, 3, 5, 6, 7, 14 y 21. También puedo cambiarlos por albums de Trueno Color, Jabato Color y Corsario de Hierro. **Angel López Rubio. Avda. Imperial, 20, 13.º C. 29620 Torremolinos.**

Cambio las colecciones completas de: El Cosario de Hierro y El Sheriff King (Bruguera 1971), por la colección completa del Capitán Trueno en álbumes encuadernados, los 10 primeros en pastas duras blancas y rojas y los 61 siguientes en pastas blandas amarillas (Bruguera 1969). **Víctor Ange Nalda. C/. Juan de Urbieta n.º 2, 7.º Derecha-Izquierda. Bilbao 48015. Tel. (94) 475 86 57.**

Compro los Totem n.ºs 11 y 25 de Nueva Frontera, a buen precio si están en perfecto estado. **Ginés Huerta de la Torre. Colegio Mayor «Diego de Covarrubias». Avda. Seneca s/n. 28040 Madrid.**

Vendo colecciones completas de *Príncipe Valiente* de B.O. Cada colección (41 n.ºs) por 25.000 ptas. También atendería pedidos de 4 o más n.ºs seguidos a 700 ptas./unidad. **Juan A. Céspedes Ruiz. Madre de Dios, 31. 29012 Málaga.**

MI CABEZA BAJO EL MAR

PERE JOAN

CATALOGO DEL TEBEO

MEDIANTE FICHAS 9 x 13 cm.

PORTADA DEL N.º 1

FICHA DE
EL CAPITAN TRUENO

Colección	DAN (1-56). SUPERAVENTURAS (57-618).
Serie	—
Título	EL CAPITAN TRUENO.
Editorial	BRUGUERA.
Año	1956.
Ejemplares	618.
Guionista	VICTOR MORA.
Dibujante	AMBROS-ANGEL PARDO.
Formato (cm.)	17 - 24.
Género	Aventuras.
Aven. completas	No.
Personajes	CAPITAN TRUENO, SIGRID, GOLIATH y CRISPIN.

anverso: PORTADA Nº 1 reverso: FICHA

1ª entrega 16 fichas en reedición
2ª a 26ª entrega 10 fichas 600 pts

PEDIDOS: apartado de correos 4ol56.madrid.
telefono (91) 5ol 77 75